
GAME
EXE
КОМПЬЮТЕ
ИЮНЬ
2001
www.game-exe.ru
СОВЕРШЕННО
СЕКРЕТНО
MAX PAYNE
Стр.55–68
стр.69 ►
СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ
Рекомендуемая розничная
цена журнала — 60 руб.,
без CD — 42 руб.
4 601357 000055



www.game-exe.ru
GAME
EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
ИЮНЬ
2001
стр.69
СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ
Стр.55–68
СОВЕРШЕННО
СЕКРЕТНО
PERIMETER
Рекомендуемая розничная
цена журнала — 60 руб.,
без CD — 42 руб.
4 601357 000055

FANTASYOPЫ

Ох, зеленый, ну кто ж тебя просил инспектировать тот телепорт? Ведь предупреждали яйцеголовые, хором твердили: нестабильный портал, неисследованная технология, не влезай — убьет, опасное напряжение, не выключил свет сегодня — трамвай встанет завтра. Не входи!..



Ну да какое там. Я, мол, проверю, не скрывается ли там какой-нибудь приблудный какодемон. Ну и где ты теперь, герой несчастный? Определенно, это не Фобос. И не Деймос. Предполагать, что ты на Земле по меньшей мере глупо: те красно-(р,к)ожие твари, уже битый час пытающиеся превратить тебя в фарш не прибегая к услугам мясорубки, родом вовсе не с Мадагаскара/Комодо/Австралии. Да и конструкция магической базуки, с помощью которой ты покамест успешно расправляешься с местной живностью, наводит на мысль о нестандартном подходе к оружейному производству. Стоп, хватит разговаривать с самим собой — некоторые утверждают, что это тревожный признак.

Вопрос дня звучит откровенно по-хрущевски: идеянахожуся? ...а в ответ — тишина... И мертвые стоят — костляво-рогатые господа с топорами. У всех за пазухой по вязанке этих самых томагавков, и каждый норовит побольнее стукнуть обухом в лоб. Весьма активные живчики, учитывая их пенсионный возраст. Ну да я их сейчас познакомлю со своим rocket launcher'ом...

HE1M1

Разрази меня BFG-9000, если я понимаю, что происходит! Меня — заслуженного думера — так обуть! Точнее, разуть! И раздеть! Вы посмотрите, во что они обрядили героя галактики — это же халат какой-то. Я что — похож на ходжу Насретдина? Еще бы тюбетейку предложили и бурдюк кумыса в качестве биологического оружия. Кстати, о средствах уничтожения: где мой верный дабл-баррелед шотган и наградная ракетница? Я ж говорю: обобрали, самым что ни на есть беспардонным образом подсунув вместо родного арсенала две деревянных палки. По виду — штакетины из соседского забора. Вон, на одной даже нацарапано что-то. Невероятно: незнакомые руны складываются во вполне знакомые фразы... Процитировать? Даже не просите — меня могут услышать дети и беременные женщины.

Вы не поверите — вторая штакетина оказалась вполне полезной. Я полчаса испытывал ее на местной фауне и остался очень доволен результатом. Теперь при виде грозного меня твари заходятся в истерике, в панике пытаются скрыться, но отчего-то бегут навстречу. Я всегда подозревал, что у местной братии мозги набекрень: только безнадежные пациенты убегают навстречу санитару, издавая при этом невнятное бормотание угрожающего характера. Чем они могут насолить такому опытному action-man'у, как ваш покорный? В течение нескольких wad-файлов я в совершенстве овладел искусством фигурного стрейфа, спринтерскому бегу впритирку к стенке и плаванию в кислоте. Так неужели какие-то смешные аборигены, обитающие в куске программного кода под названием "heretic.wad", смогут тягаться со мной на равных? Дудки! Я таких на завтрак по 20 штук ем. У них, что называется, ни пороха в пороховницах, ни ягод в кхм. Извините, отвлекся.



КАЖЕТСЯ, HE1M2

Архитектурные сооружения здесь очень приятные... Создается впечатление, что меня занесло в местный аналог Ватикана — вокруг лишь храмы и святилища. Сконструировано все любовно, камни плотно пригнаны друг к дружке, каждый пиксель сидит на правильном месте и даже порядок, в котором по уровню раскиданы боеприпасы, вызывает чувство эстетического удовольствия. Японцы могут смело брать в охапку свои сады камней и поступать на курсы дизайнерского дела к господам девелоперам из фирмы Raven. У них есть чему поучиться.

Стены щедро облагорожены затейливыми орнаментами, граффити (кажется, в древности их называли фресками) и барельефами. Да, я знаю, что барельеф обязан быть выпуклым, но это не имеет значения — если на стенке нарисован барельеф, значит, барельеф и есть. Неважно, что 2D, все равно красиво. Глаза отдыхают. Уши отдыхают не меньше, ведь мои похождения сопровождаются очень приятной инструментальной музыкой. Нирвана... Только вот монстры оказались на редкость навязчивы, нет от них никакого покоя, а испытанный iddqd совсем не помогает.

Кстати, изучая местные стенгазеты, я разобрался, что к чему — кто прав, кто виноват и кому

HERETIC

Жанр
3D action

Дата выхода
1994 г.

Разработчик
Raven Software

Издатель
id Software

ОС
MS DOS

задать трепку. Оказывается, жили не тужили некие эльфы-сидхи. Не тужили они до тех пор, пока в их мир не заявился некий d'Sparil верхом на огнедышащем змее ужасного облика. Этот недружелюбный товарищ привел с собой армию мертвецов и устроил всему остроухому населению форменный геноцид, установив собственную тиранию. Не все спокойно в датском королевстве, вы не находите? Видимо, мне, как обычно, придется расхлебывать. Ну да мы люди опытные, больше суток у нас это дело не займет.

Вернемся к местным почти готическим достопримечательностям. Банальных стекол в окнах встречено не было — везде сплошь вычурные витражи из пуленепробиваемого стекла (я проверял). Как вариант — остекления нет вообще. Характерной деталью местной архитектуры является полное и бесповоротное отсутствие лифтов. Вместо них — те самые злосчастные телепорты, одному из которых я обязан своим появлением здесь. Вот ведь каверзное устройство: на входе был нормальный миротворец с бешеными глазами (скорее бы прибить кого-нибудь!) и полным боекомплектом, а на выходе? Облик мой воистину ужасен: некто в балахоне, с комплектом палок наперевес — того и гляди, примут за разъяренную уборщицу в разгар рабочей смены. Сейчас эта пролетарская фурия сделает со своим противопожарным инвентарем нечто душераздирающее...

ТОВАРЫ ПОВСЕДНЕВНОГО СПРОСА

На самом деле, бывалому вояке (ветерану первой вольфенштайновской войны и бессчетного количества думских походов) не пристало таскать за собой целый обоз разнообразного скарба, как какому-нибудь субтильному Роджеру В. При всем моем уважении к находчивым космодворникам, настоящие герои продвигаются к успеху исключительно путем насилия. Положительный опыт дедушки DOOM доказывает эффективность данной методы, однако ж... Если мы получаем возможность носить с собой ящик бутылок с восстанавливающим здоровье зельем, ситуация хуже не станет, верно? Можно смело кидаться на врага, зажав пару пузырьков в зубах и зная, что в критический момент (Health 1%) не придется изображать зайца, с квадратными глазами носящегося по уровню в поисках бутылки. Достаточно лишь сделать пару глотков, и можно продолжать нелегкое смертоубийственное дело.

Различных артефактов всего около десятка, каждый из них до крайности полезен. Например, факелом очень удобно освещать темные помещения, а золотые крылышки позволят нам совершать кругосветные перелеты. Очень интересными мне показались яйца полиморфизма. Есть это блюдо не стоит — можно ненароком превратиться в курицу, а вот во врагов метать весело. Согласитесь, со стаей разъяренных цыплят расправиться намного проще, нежели с десятком злобных чародеев. К тому же, если их усмирять с помощью местной базуки, получатся весьма приятные на вкус копчености.

Самым полезным предметом мною был признан Tome of Power. Не зря ведь говорят, что знание — сила. Изучив данное чудо литературы, вы заметите, что сила ваших волшебных палок многократно возросла. Примитивный phoenix rod начнет жарить монстриков не хуже огнемета, hellstaff обрушит на неприятельские головы огненный ливень, а снаряды dragon claw начнут отскакивать от стен (что очень забавно выглядит в маленьких закрытых помещениях). Эх, какодемоны, ваше счастье, что у нас, на Земле, до такой книги никто не додумался.

Интереснее всего начинает себя вести местный аналог гранатомета, плюющийся чугунными гирями небольшого диаметра. После употребления внутрь известной книжки с черепом на обложке данный девайс приобретает любопытные свойства необычного характера. Во-первых, боеприпасы значительно увеличиваются в диаметре и становятся по-настоящему смертоносными. А во-вторых, если открыть огонь и начать пятиться назад, снаряды полетят прямо в вас, пролетят тело насквозь и, не причинив вреда, ускачут дальше. Если правильно подгадать скорость заднего хода, можно заставить ядро прыгать на месте. Однажды я в течение пяти минут наблюдал за таким снарядом — с каждым разом он подпрыгивал все выше и выше. Кончилось все тривиально: смерть несущий шар расплющился о небесный свод, не причинив никому вреда. Впрочем, стоп, тайм-аут. Хватит в баскетбол играть, пора пойти и надрать всем злодеям уши.



БОСС, ЗА ВАМИ ПРИШЛИ

Оказывается д'Спарил — настоящий параноик. Он принял меня у себя в замке, сидя верхом на ящерице-переростке, и на приветствие дружески ответил файерболом. Как я уже отмечал, стрейф для меня является обычной формой передвижения (прохожие на улицах удивленно оборачиваются, но я привык), поэтому, конечно же, ущерба моему драгоценному здоровью причинено не было. Главный противник оказался хиляком: как только я начал зачитывать отрывки из Tome of Power, оба — и змей ретивый, и наездник подлый — почувствовали себя неловко. Ящерица недоуменно косилась на хозяина, явно намекая ему, что пора делать ноги с этого уровня, но д'Спарил показал себя мелочным и тщеславным типом, не признающим поражений. Когда дракон, нашпигованный снарядами различного калибра, благополучно испустил дух, я даже огорчился. Редкий все-таки вид...

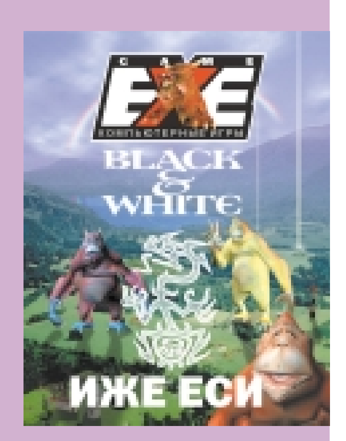
Узурпатор явно струсил: выбравшись из-под трупа своего транспортного средства, он стал затравленно метаться по двору замка, истеричными криками созывая на помощь толпы чернокнижников. Глупцы — они не знали, что я тоже люблю почитать. Наш научный диспут завершился, не успев даже как следует разгореться.

Сознаюсь, я был очень доволен собой, когда разрядил весь свой арсенал прямо в лицо мерзкому угнетателю гордого эльфийского народа. Когда его мумифицировавшееся тело бессильно шмякнулось оземь, краем уха я услышал издевательское хихиканье. Что-то тут не так...

НАКОНЕЦ

Ох, не думаю, зеленый. Вы знаете, я опасаюсь входить в последний телепорт — вдруг там не родная dm6, а вторая часть этого волшебного "Конан-варвара". Или, извиняюсь, аддон. К примеру, у дракона, на котором имел наглость разъезжать гнус д'Спарил, есть отпрыск, который всенепременно захочет отомстить за гибель своего семейства... Или у д'Спарила есть единомышленники... Так или иначе, чему быть, того мы тоже победим. Я уверен: нового слова на букву "хе" нам не избежать.

Александр Металлургический,
очень проницательная личность.



А вот и победитель конкурса, объявленного нами в прошлом номере немедленно по прочтении "весенней колонки" Господина ПэЖэ (непременно см. #5'01, стр.19, самый-самый конец). Знакомьтесь: Иван КОНДРАШЕВ (konsvo@mail.primorye.ru), город Владивосток, и его микропьеса "Что это было". Так что же это было, Иван?

ЧТО ЭТО БЫЛО

ВЕСНА ИДЕТ, ВЕСНЕ — ДОРОГУ!

Действующие лица:
ГОСПОДИН ПЭЖЭ, ББ, СКАР, ОМ, ОМХ.

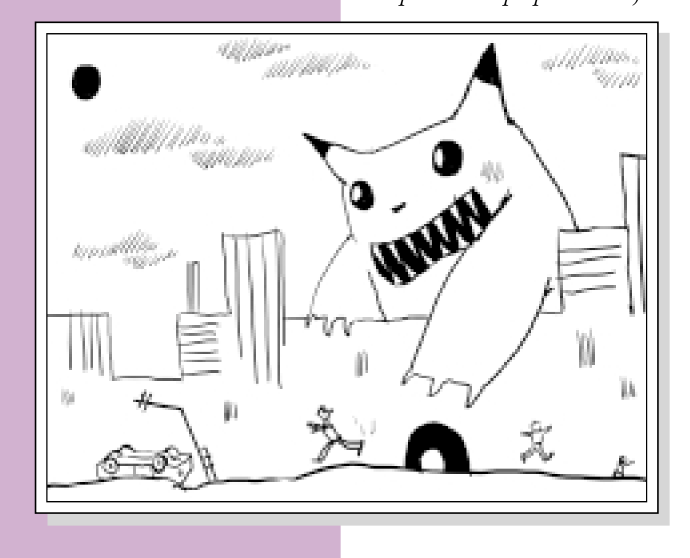
Самое что ни на есть обычное весеннее утро 2002 года. Помещение редакции журнала Game.PikaUCHU. ББ, Скар, Ом и ОМХ увлеченно беседуют, образовав между собой некое подобие круга. Подозрительно похожего на ритуальный...

ББ (*ласково так*). Скажи мне, пожалуйста, Олег, в каком ухе у меня жужжит?

ОМХ. Ммм... В левом?..

ББ (*разражается хохотом*). А вот и не угадал, зайка! Это есть не в ухе у меня жужжит, а Снорлаксик мой, понимаешь, электричество кастует! (*Достает из кармана и кладет на стол желтенькую пластмассовую коробочку с четырьмя серенькими кнопочками.*) Ну и как вам?! (*Пытливо смотрит по сторонам, пытаясь понять степень потрясенности своих товарищей увиденным.*)

СКАР. Это великолепно, черррт побери! Самая... самая великая РРРПГ в мире! И нигде-нибудь, а тут — прррямо передо мной! Это гениально, ББ! (*Начинает жонглировать картриджами.*)



ОМХ. Да, Масса, ты, как всегда, прав! Лучшей wargame и представить невозможно! А ты почему молчишь, Андрей?

ОМ (*внимательно изучая крылья на рекламном плакате с логотипом Homeworld 3, отвлеченно*). Да, да... конечно... замечательно... (*Вполголоса, как бы про себя.*) Нет, это потрясающе!.. Интересно, а новый сингл от Yes будет?

СКАР (*все еще жонглируя картриджами*). Конечно, будет, Андрей! Что за вопрос! Как ты можешь сомневаться?! И ты знаешь, как он будет называться — он будет называться "Homeworld of Yellow"!

ББ (*громко и радостно*). И это будет гвоздь! Вот увидите! Мы вместе будем слушать его у меня дома, ужравшись портвейна и прислонившись вплотную к колонкам 35АС! Каждые выходные!

Внезапно дверь в помещение распахивается. В комнату врывается Господин ПэЖэ и как угорелый начинает носиться из угла в угол, попутно переворачивая содержимое попадающихся ему на пути шкафов и выдвижных ящиков.

ГОСПОДИН ПЭЖЭ (*яростно бормочет себе под нос*). Чармандер, Бультасавр, огненная атака! Даешь мотологию и "Тайм-аут"! (*Оборачивается к народу.*) Где мои винтики... то есть... тьфу... где мои картриджи, вы?! Куда вы опять засунули мои картриджи?!! (*Его свирепый взгляд останавливается на Скаре. Скар прекращает жонглировать картриджами. Последние падают на пол.*) А, вот они! (*Подбегает к Скару, отталкивает его в сторону, собирает картриджи, жадно их пересчитывает...*) Тут не все!!!

СКАР (*недоуменно*). ПэЖэ, старик, брат, друг... Да как это не все?.. Вот красный, вот синий, желтый...

ГОСПОДИН ПЭЖЭ (*дает петуха*). Сам знаю, что желтый! Серобуромалиновый в крапинку — он где?!

СКАР. Да ты ведь сам с ним вчера носился. Все кричал, вот, дескать, мой Тотошка уже из шотгана стрелять умеет!

ГОСПОДИН ПЭЖЭ (*добреет*). Правда?.. Не шутишь?.. Так и было?.. Ну ладно, пойду... еще разок посмотрю... у себя... (*Выходит из комнаты.*)

Оставшиеся облегченно вздыхают.

ББ. Потолковали — теперь за работу. Потому что на носу — что?

ВСЕ (хором). Дедлайн!

ББ. Вот, а вы не чешетесь. Рецензии, новости, превью. Не забыли? Из них состоит журнал... Олег, что новенького в твоем департаменте?

ОМХ. Да есть кое-что. (*Достает несколько листов бумаги с маркировкой "Exclusive for Game.PikaUCHU".*) Так, так, посмотрим... Pokemon Adventure, Pokemon Pinball 2, Return of Pikachu, Pokemon Puzzle Gold 3, Pokemon Soccer League, Pokemon Arcanoid, Pokemons of Wonder, Pokemon Monopoly... (*Отрывает добрые глаза от чтения.*) Кстати! Вы уже знаете, что контора Relic подписала контракт с Nintendo?

ОМ. Мамма! (*Падает со стула в обморок.*)

Занавес. (Пока он опускается, мы успеваем прочесть на нем золотую вышивку: "Homeworld 3: They are so small and yellow. Find their way home!")

Содержание Game.EXE #6'01

НАШ EXE ВЫБОР

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

…И может быть, город назывался Эль-Пасо*, а может быть — Матренин Посад. Но из тех, кто попадал туда, еще никто не возвращался назад.

СТР. 86

TROPICO

SimГрадоначальник столь высокой пробы, что главному на сегодня пекарю градостроительных пирожков по имени Impressions пора задуматься о вечном.

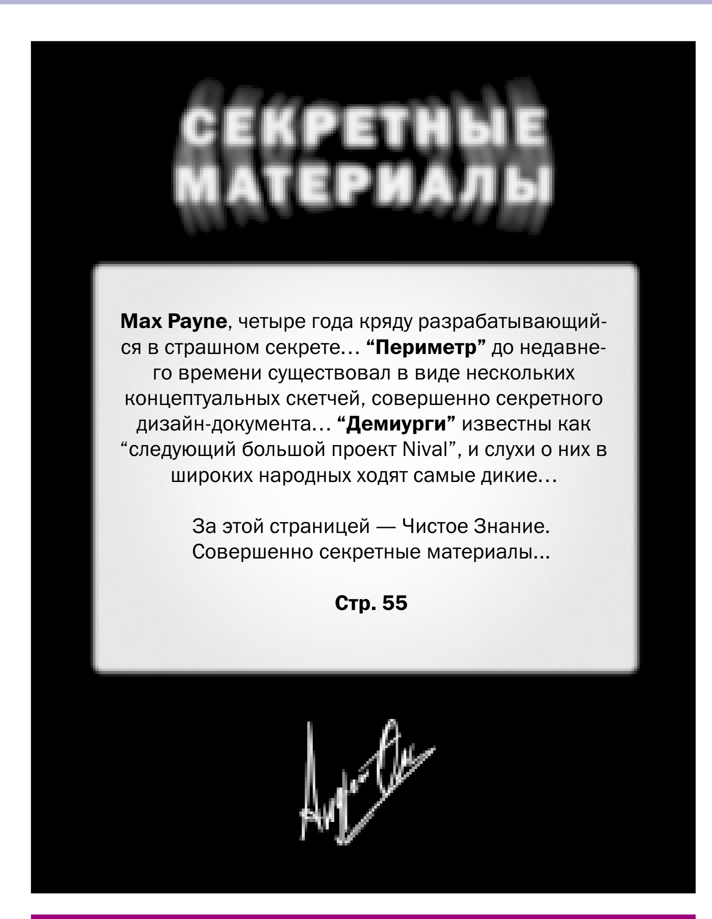
СТР. 106

ERACER

Замечательный представитель Racingus Arcadus, открывающий свое истинное лицо лишь самым усидчивым и стойким.

СТР. 100

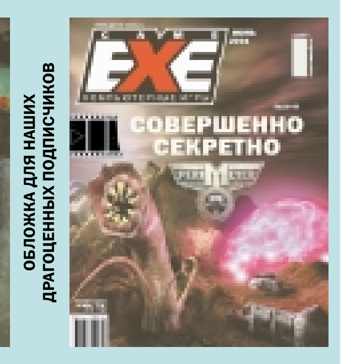
СПИСОК ИГР, УПОМЯНУТЫХ В НОМЕРЕ





ОБЛОЖКА ДЛЯ ДОРЧИТАТЕЛЕЙ, КОТОРЫЕ ТАК И НЕ УДОСУЖИЛИСЬ ПОДПИСАТЬСЯ НА ЛЮБИМЫЙ ЖУРНАЛ

ОБЛОЖКА ДЛЯ НАШИХ ДРАГОЦЕННЫХ ПОДПИСЧИКОВ





СОДЕРЖАНИЕ
.EXE CD #6'01

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

C&C Computer Publishing Limited

Номер 6 (71), июнь 2001 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил
под названием “Магазин игрушек/ Games Magazine”

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8.
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow,
Russian Federation
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263.
Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов
(garry@game-exe.ru)
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин
(versh@game-exe.ru)
Арт-директор
Денис Гусаков
(dgusakov@computerra.ru)
Ответственный секретарь
Николай Давыдов
(ndavydov@game-exe.ru)

Обозреватели
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Господин ПэЖэ (pg@game-exe.ru)
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Андрей Ом (ohm@game-exe.ru)
Николай Радовский (nradov@game-exe.ru)

Корреспонденты
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru),
Михаил Судаков (michelle@game-exe.ru)
Александр Металлургический
(ironman@game-exe.ru)
Всеволод Киселев (vsevolod@game-exe.ru)

Переводы
Антон Исупов (antoni@game-exe.ru)
Мария Горбатова (alita@game-exe.ru)

CD
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Рекламная служба
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Светлана Сазонова (svetas@computerra.ru)
Служба распространения и подписки
ЗАО “Компьютерная пресса”
Тел.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)
Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc. Тел.: (301) 881-5973,
(212) 673-0776
Техническая поддержка
Евгений Васильченко (sysadmin@computerra.ru)
Олег Струтинский (osik@computerra.ru)

Печать
IS-Print Oy, Finland
Тираж 38000 экз.
Цена свободная

Учредитель
Дмитрий Мендрелюк

ВЕСТИ С ОРБИТЫ

ВОЙНЫ В ЭКЗО-СКОРЛУПКАХ

ZERO-G MARINES

Жанр
Team-based FPS

Дата выхода
Лето 2001 г.

Разработчик/издатель
Strategy First
www.strategyfirst.com

СУТЬ
Неожиданно приятная, на первый взгляд, игра чересчур затасканного жанра. Морские пехотинцы недалекого будущего наводят порядок на зараженных космических станциях.

ОСОБЕННОСТИ
Команда игрока состоит из шести-семи человек, каждый из которых облачен в универсальный Exoshell, оснащаемый восемью видами относительно реалистичного оружия. Допускаются точечные попадания — противник может быть выведен из строя или просто обезоружен. Миссии проходятся в совершенно произвольном порядке, а на захваченных станциях можно набрать добровольцев или запастись оружием — оно заботливо складируется в миниатюрном пилотируемом космическом корабле.

Михаил СУДАКОВ



Я устал писать об игровом жанре, чье название восходит к корням team и base. Мне осточертело раз за разом делать умиленное лицо и говорить в адрес разработчиков неизменно приятные слова, среди которых часто встречаются: "хорошая идея", "следование традициям Counter-Strike" и (мое любимое) "у них может получиться".

Все эти жалкие попытки выехать на популярности одной-единственной игры не стоят и гроша. Неудачники-девелоперы осознают, что не в силах создать полноценный "сингл", и с малопонятным энтузиазмом объявляют о переходе на "новый многопользовательский уровень, за которым — будущее игровой..." Иногда это происходит до, иногда после анонса оригинальной игры. Второй случай, без сомнения, выглядит куда жальче.

В этом месяце удача мне улыбнулась. Всплыл всего один "team based"-проект, который путем хитроумных комбинаций и подлых интрижек удалось впарить нашему главному обожателю Quake 3: Team Arena, a Zero-G Marines, о которой появилось достаточное для двух журнальных страниц количество информации, внезапно оказалась вполне приличной и, что приятней, оригинальной игрой.

ВИРУСОЛОГИЯ

Завязка игры, по искреннему убеждению Strategy First, должна потрясти любого мало-мальски разумного человека до глубины души. Увы, не потрясает. Вырвавшийся на свободу вирус фигурирует едва ли не в половине НФ-сюжетов последнего времени (разделив пьедестал с вторжением инопланетных захватчиков) и ничего кроме кислой мины вызвать уже не способен.

Сценаристы, впрочем, лезут из кожи вон: а как тебе, уважаемый игрок, понравится то, что события разворачиваются на нескольких орбитальных (или просто космических?) станциях, большая часть персонала которых и становится жертвой чудовищной биологической угрозы, превратившись в натуральных зилотов, замысливших (боже!), покорить матушку сыру Землю? Да никак. Хотя орбитальные станции — это свежо.

Самое интересное начинается дальше, когда разговор заходит о роли, предназначенной главному герою. Для избавления Земли от внешней угрозы и спасения хотя бы части населения станций прямиком из космических казарм и названия игры вызываются Нульгравитационные Морские Пехотинцы, непосредственным начальником которых и предстоит стать игроку.

В ЗАКУПОРКЕ

Игровое пространство Zero-G Marines разбито на несколько секторов. Каждый сектор привязан то ли к одной из планет Солнечной системы, то ли к конкретной орбитальной станции — этот аспект (к слову, не столь уж и важный) не совсем ясен. Необходимо помнить, что морская пехота недалекого будущего (а это именно оно, недалекое, о чем будет рассказано ниже) выдрессирована для полетов в безвоздушном пространстве и не скована в движениях. Карательные операции, направленные на истребление зилотов, происходят как в помещениях станций, так и вне их — в открытом, стало быть, космосе.

Даже внутри станции они предпочитают купаться в невесомости.





Все-таки этот Exoshell слишком неуклюж…

Соответственно, скафандры или, как их здесь называют, Exoshell'ы, напичканы современным вооружением по самые шлемы. Каким — вопрос отдельный. Памятуя о своем опрометчиво данном обещании не переносить действие в отдаленные времена (то есть никаких лазеров, плазменных излучателей и прочей фантастики), авторы думают тяжкую думу: что бы измыслить ЭДАКОГО, не сорвавшись в мохнатое огнестрельное оружие и огнеметы, которые в космосе будут смотреться особенно забавно. На всякий случай, впрочем, стоит запомнить: Exoshell способен нести на себе всего восемь видов оружия, не больше.

Что касается проклятой приставки "team-based", то вот о чем речь: кроме вас, в морской пехоте служат еще как минимум шестеро человек, одетых в точно такие же костюмы, — перед началом каждой миссии вы имеете полное право произвести отбор личного состава, снарядить людей новым вооружением и уж после этого отправляться на задание. Вы спросите, откуда берется новое оружие? Читайте следующий абзац.

КОСМИЧЕСКИЙ КАВАРДАК

Приятная особенность Zero-G Marines заключается в том, что вы не обязаны проходить миссии в порядке, навязанном создателями игры. Наоборот — всячески приветствуется инициатива. Каждая станция может предложить вам один из трех основных игровых "ресурсов": человеческую силу, оружие и, прошу не бить ногами, "экстра-оружие". Соответственно, прежде чем отправиться на штурм какой-нибудь невообразимо укрепленной "орбиталки", следует навестить местный очаг сопротивления, спасти от зилотов нескольких не успевших заразиться людей, а уж затем снарядить свою пополнившуюся команду хорошими "пушками". В итоге, к сильному врагу приходим большой толпой и, вдобавок ко всему, неплохо оснащенными.

Вот тут-то и начинается сущая фантастика. Для затравки пехотинцы рассредоточиваются по всему пространству сектора, часть из них лезет в недра станции, предвкушая беготню по узким коридорам, а все страдающие запущенной формой клаустрофобии остаются снаружи. Пробравшиеся во внутрь развлекаются по полной программе: отключают следящие камеры, утилизируют защитные орудия под свои нужды и балуются с гравитацией. Наблюдать, как летящая на одинокого пехотинца орава зилотов, не успев понять, что вообще произошло, в ускоренном темпе и невероятных позах бьется оземь, — сплошное удовольствие.

"Наружные" не отстают: любезные разработчики решили не ограничиваться одними Exoshell'ами, введя в игру несколько пилотируемых кораблей — по большей части маленьких и маневренных, вместимостью от одного до семи человек. В подобных посудинах хранится нехитрый пехотинский скарб да присвоенное вояками оружие — все это надобно беречь как зеницу ока. Так вот, часть парящих вокруг станции товарищей рассаживается по истребителям и досаждает зилотам огнем бортовых орудий. Станция задорно подмигивает случайным свидетелям стычки всеми цветами радуги, искрится и выглядит очень потревоженной, а морская, наша мать, пехота деловито занимается вызволением пленников и добычей оружия.

Мне осточертело раз за разом делать умиленное лицо и говорить в адрес разработчиков неизменно приятные слова…

ПРЯМО В ГЛАЗ

Еще одна немаловажная деталь: Exoshell подвержен точечным повреждениям. То бишь прицельный огонь по системам жизнеобеспечения или руке с оружием гораздо эффективнее беспорядочной пальбы на авось. Открывается какое-никакое поле для тактики: можно вывести противника из боя, не оставив на нем ни царапины (зачем? тут разработчики стыдливо замолкают), а можно покончить с гадом одним-единственным выстрелом. Сами "костюмы" выглядят довольно аляповато и даже, не побоюсь этого слова, смешно: грозные пехотинцы в один момент превращаются в эдаких забавных игрушечных увальней. Впрочем, оно и верно — как-никак ближайшее будущее, а когда вы в последний раз видели изящный скафандр?

Разумеется, в Zero-G Marines есть и мультиплейер. Предположительно, с поддержкой 16 игроков и такими банальными режимами, как дефматч и кооператив, — все-таки основной упор делается на одиночную игру. Жаль. Я-то, наивный, надеялся на "множество игровых режимов!" — к такого рода обещаниям начинаешь как-то привыкать...

А вот так побиваемая станция выглядит снаружи.



МИКС

СЛУГА ДВУХ ГОСПОД, ИЛИ МОВЕТОН

FALLEN AGE
www.fallenage.com

Жанр
MMOG/MMORPG/MMORTS/MMOTBS

Дата выхода
4 квартал 2001 г.

Разработчик/издатель
Netamin
www.netamin.com

СУТЬ
Сначала клон Ultima Online. Потом клон Colonization. Но поможет ли?..

ОСОБЕННОСТИ
...Вряд ли. Ибо логически объяснить связь RPG и RTS не под силу даже разработчикам.

Много разноцветных кружочков, овальчиков и туманностей. Сказать, что происходит, не берусь.



Александр ВЕРШИНИН

Гигантомания — это такая болезнь, когда хочется сделать что-нибудь большое, светлое и на века. Маниловщина — это совсем другая болезнь, неразрывно, впрочем, связанная с гигантоманией. Индивидуумы, страдающие от этих заболеваний, встречаются по всему миру и во всех профессиях. Создание компьютерных игр, к сожалению, не исключение.



Где эта улица, где этот дом?

НИЗКИЙ СТАРТ

Мрачное начало для новости, правда? Недовольство рождается непониманием. В данном случае отсутствием хотя бы завалящей идеи, как в одной игре могут быть связаны два совершенно различных жанра: ролевой и симуляторно-стратегический. А ведь продукт уже вошел в стадию бета-тестирования, его прелестями наслаждаются сотни человек. Вот в чем феномен.

Речь идет об очередной онлайновой ролевой игре, маленькой частице того вала MMORPG, который угрожает пустить ко дну игровое Интернет-сообщество раз и навсегда. Название: Fallen Age. Разработчик, он же издатель: Netamin. Хорошее название для фирмы, кстати.

Пожалуй, начнем знакомство с вещей, доступных осознанию. С виду Fallen Age смахивает на типичный клон Diablo или Baldur's Gate. Изометрическая проекция, в меру плоские модели персонажей, красочные спецэффекты. Во вступительном ролике говорят о великой напасти то ли с северо-запада, то ли с юго-востока. Победить врага не смогли, но детишек закопали на триста лет — дабы они через три века выбрались наружу и показали врагу, кто на планете хозяин. В роли молодого поколения выступаете вы, уважаемые читатели и потенциальные онлайновые бойцы.

ОТ ПРОСТОГО К СЛОЖНОМУ

Разработчики решили придерживаться линии максимального непротивления. Игроку должно быть комфортно и легко в новом мире. Все как в реальной жизни: сложности и неприятности приходят со временем. Изначальный выбор персонажей намеренно скуден: воин, маг (Shaman), клирик (откликающийся на буддистское слово Chakra). Впоследствии любой из них сможет заняться собственной "профессией", что дает еще по шесть вариантов развития для каждого базового класса. Физические характеристики немногочисленны, но самобытны: среди обычных в нашем деле Strength, Dexterity, Wisdom встречаются такие мутанты, как Sinew (мускулатура!), Bless и Concentration. Уровни также набираются весьма интересным способом. По сути дела в графе "Level" авторы разместили счетчик, фиксирующий суммарное количество потраченных на скиллы призовых очков. Система работает до ужаса просто: вы охотитесь на монстров, приобретая тем са-

мым XP; как только указанных experience-очков хватает на улучшение выбранного вами умения, вы вбухиваете в него весь запас, увеличивая значение скилла на единицу. Что примечательно, одновременно на единицу повышается и ваш уровень!

Интересные перспективы. Таким образом, по уровню персонажа будет совершенно невозможно угадать его реальную мощь. Он может 25 раз увеличить навык владения мечом, а может улучшить каждое умение на одно очко, что, кстати, гораздо дешевле — требуется меньше XP. Еще более интересен следующий факт: начиная с тридцатого уровня вы считаетесь половозрелым онлайновым гражданином, вам открывается доступ к PvP (Player vs. Player) и колониальной опции. Не спрашивайте меня о колониях, ох не спрашивайте! О них позже и со смаком.

А пока завершим трапезу со скиллами. Как вам понравится, например, приобретать определенные умения только с возрастом? Допустим, вы научитесь метать "ядреные фаерболы" (*простонар.*) только тогда, когда вашему персонажу стукнет 40 годков. Простая арифметика показывает: раз один виртуальный год равняется 48 часам реального игрового времени, для постижения "я.ф." вам понадобится потратить на Fallen Age ровно 1104 часа своей жизни (ведь каждый герой начинает игру в ювенильные 17 лет). Достигшим 100-летнего онлайнового возраста авторы обещают позолоченную трость (внутриигровую), преображение в мудрого старца (или старуху) и прочие заманчивые перспективы. Чертовски соблазнительно!

О соблазнах и наказаниях. С PK авторы намереваются бороться самыми серьезными способами, несмотря на то что сами же и воплощают братоубийственный концепт в жизнь. Прежде всего земли в Fallen Age будут делиться на свободные от PK, территории, где убийство другого игрока возможно, но наказывается, и, наконец, дикие бесконтрольные пространства, где каждый может творить все что душе угодно. В охраняемых законом местах заядлый дуэлянт сможет вызвать своего соперника на честный поединок — что автоматически переносит обоих участников конфликта на специальную арену, покинуть которую живым сможет только один из них. Учитывая путаницу с уровнями, авторы решили соорудить своеобразную таблицу "Их разыскивает м.", так что вы сможете просмотреть успехи вызывающего вас задиры, прежде чем согласиться на схватку.

Но это игра по-честному. Для тех же, кто предпочитает коварные убийства, уготована иная участь. Трижды убивший получает почетное звание PK (чтобы все боялись), и после своей очередной смерти (не важно, от руки другого игрока или монстра) очнется в городской тюрьме. Что самое страшное, наш преступник будет вынужден провести в полной изоляции в камере-одиночке целых тридцать минут реального времени (!), только после этого его выпустят обратно на волю. Неприятно. Особенно если вам не дают отойти от компьютера на полчасика и заставляют прогуливать героя от восточной стены к западной и обратно. Иначе "отсидка" не считается!

Среди прочих мелочей, осложняющих PK-синекуру, числится, например, стопроцентное изъятие карманных денег, одной вещи с плеча и нерастраченного запаса XP в случае смерти. Заметим, что у "хороших", но дохлых персонажей произвольным образом отнимается от 1 до 70% наличности и от 1 до 25% experience-очков. Вещь изымается случайным образом, время от времени. Но самое ужасное, что подстерегает серийных убийц, — это отлучение от СОКРОВЕННОГО.



Сейчас он получит, этот наглый красный глаз! Ух, получит!

О СОКРОВЕННОМ

Настал черед поговорить о мистической части Fallen Age. Например, почему сами авторы торжественно величают игру "MMOG", а не "MMORPG". Или почему они таинственно добавляют: "MMORPG, а также RTS и TB Strategy". Как бы вам объяснить...

Скажу напрямик: достигая тридцатого уровня, ваш персонаж входит в совсем иную эру. Обычный ролевой герой, стоящий перед проблемой "где бы достать такой же длинный меч, как вон у того здоровенного щегла", вдруг узнает, что может стать не только обладателем такого меча (практически даром), но и Императором всея Fallen Age. Все дело в волшебных RTS!

Выполняйте специальный квест и приготовьтесь. Вам даруется благо строительства. Созидания во имя. С этого помпезного момента вы можете переключаться на другой, полностью трехмерный (!!!) движок и заниматься постройкой собственной колонии. Как привязать сей логический скачок к ролевым корням я, честно сказать, не знаю. Вчера вы спокойно шинковали монстров, а сегодня строите собственный банк, свиноферму и ассенизационную станцию. В банке можно хранить сбережения. На складе — не лезущие в инвенторию вещицы. Завод будет ковать вам мечи, а рудник добывать железо для них. Бараки и военные училища предназначаются для штамповки собственных монстров-охранников, чьи генные чертежи вы будете "случайно" обнаруживать на телах зверски растерзанных вами диких зверюшек.

Оцените ситуацию! С одной стороны, вы играете в клон Ultima Online, с другой — в примитивную онлайновую стратегию с допотопным графическим движком времен парусников и открытия пататосов. Переход от одного движка к другому шокирующе контрастен. Конечная цель симбиоза не ясна. Разработчики уверяют, что играть можно в любом режиме и в любой момент переключаться между ними. И все это в прямом эфире, в онлайне! Что это, простите? Попытка пропихнуть сразу два проекта вместо одного? Нонсенс. Что вы будете делать, когда во время жаркой схватки с монстрами придет сообщение, что на вашу колонию напали и любимая летняя беседка уже в огне? Вот именно. И мне интересно.

P.S. Бравые разработчики меняют право участвовать в текущем бета-тестировании своего детища на коробку с любой онлайновой РПГ конкурирующего производителя. Каковы?!

АМЕРИКАНСКИЕ НИНДЗЯ—2

НА ВСЕ ВОПРОСЫ ОТВЕЧАЕТ ЛЕНИН

BATTLE REALMS
www.battlerealms.com

Жанр
RTS

Дата выхода
Осень-зима 2001 г.

Разработчик
Crave Interactive
www.cravegames.com

Издатель
Liquid Entertainment
www.liquid-entertainment.com

СУТЬ
По аналогии с bubblegum biology от Relic, игра обещает быть чем-то вроде bubblegum-востоковедением для широкой публики.

ОСОБЕННОСТИ
Подобно Westwood, тайно изучившей все наличествующие на сегодня онлайновые вселенные и вознамерившейся сделать свою в несколько сот раз лучше, Crave полна решимости сделать то же самое с RTS. "Рашам" уже объявлен джихад.

Андрей ОМ

Год назад, когда Crave выпускала на волю свой первый концепт-арт и рассказывала сладким голосом завлекательные байки про любовь и про Китай, никто и предположить не мог, что через несколько месяцев востоко- вообще и япономания в частности перестанут быть остромодными штучками, а суси в Москве и области будет съедаться в сутки в среднем втрое больше, чем отварного картофеля. Таким образом, возвращаясь год спустя к теме, мы делаем это не без внутреннего трепета: а ну как избалованный хорошими переводами "Пути меча" и превосходными стилизациями ван Гулика разум зацепится за уши жадного Зайчика, а услажденный только что переизданными "Семью самураями" взор встретится с вульгарной обывательской имитацией, усредненно-восточной версией балалаек, медведей и косовороток в петухах?..

NINJA TUNING

Здесь нужно учитывать, что полной аутентичности никто никогда и не обещал: вселенная Battle Realms (BR) являет собой забористый коктейль (вариант: компот) из древнекитайской и древнеяпонской мифологии, истории и обывательских представлений о них. Интересующихся я отсылаю к августовскому, 2000 года, номеру; оставшимся же замечу, что BR в ее нынешнем состоянии имеет с той BR, которую мы знали еще несколько месяцев назад, только две общие вещи — название и контуры вселенной, посему прошлогоднюю новость прошу считать недействительной. Все, включая концепцию, переделано с нуля — и это хороший знак. Метаморфоза в чем-то сродни происшедшей с воспетой в позапрошлом номере Paradise Cracked: стартовав с неподъемной глобальности, игра вовремя одумалась и решила пока не выворачивать мир наизнанку, но для начала взять его за лацканы и слегка встряхнуть.

Из игры ушли и не вернутся разнообразные сомнительные упражнения с "живым огромным миром, которому плевать на нашего героического ниндзя", что наводит на мысли о том, что с BR все-таки можно будет работать без особого насилия над собой. Впрочем, игр с моделью ресурсов никто не отменял — так мы получили концепцию "пейзанин-ресурс": крестьяне будут появляться на свет из специальных хижин, и контроль за их популяцией обещает быть нашей основной заботой, — золото, еду и дерево они найдут и будут в меру сил добывать сами. Кроме того, только из крестьянства будут производиться войска всех типов. Опытных игроков в StarCraft, знающих, что "25-30 как можно быстрее произведенных на свет MCV" и "относительно безболезненная и быстрая победа" являются понятиями во многом синонимичными, ждет огорчение: чем больше работников находится в нашем распоряжении, тем дольше длится беременность крестьянопроизводящих строений. Таким образом в Crave пытаются разобраться с классической проблемой всех известных мне RTS (кроме Home-

Понимаю, это звучит кощунственно, но происходящее странным образом напоминает мне блаженной памяти Total Annihilation: Kingdoms. Свят-свят!



world) — ограничением буйного развития не стесненного в средствах игрока. Иными словами, налицо попытка тепло попрощаться с "рашами". Впрочем, в утешение информационные агентства мира сообщают, что в игре не будет лимита популяции. Вместе с тем, хищно улыбается директор Crave мудрый Эд дель Кастильо (Ed del Castillo), вы вряд ли сможете дожить до того, чтобы полюбоваться армией в тысячу голов.

ПРАВИЛА БОЯ

Как мы уже сообщали, некоторые сотрудники Crave были взашей выгнаны из Blizzard, где работали именно над StarCraft, — значимая строчка в резюме, если вы меня спросите. Отсюда слово "баланс", употребляемое командой в каждом интервью не менее пятидесяти шести раз. Отсюда драконовские методы тестирования: товарищ Кастильо говорит, что для проверки ряда предположений они натравили на одного из своих дизайнеров StarCraft-гуру родом из самой верхушки ladder'а Battle.Net. Для чистоты эксперимента дуэлянты сыграли несколько партий в StarCraft, каковые неназванный дизайнер из Crave, как и следовало ожидать, героически продул. Затем воспоследовала разминка в BR, в течение которой отважный дизайнер, знающий всех юнитов и их особенности в лицо, задал старкрафтеру такого джазу, что тот месяц не мог выговорить слово "ультралиск". "Ни одна из знакомых ему тактик, включая самые сокрушительные "раши", не работала!" — ликует до боли прозорливый команданте Кастильо.

Все это звучит тем более странно, если знать, что никто не заморачивался селекцией "четырех СОВЕРШЕННО РАЗНЫХ РАС!"; нет, здесь царит принцип Age of Empires: все народности одинаковы плюс-минус уникальные юниты. Неизвестно пока, можно ли принимать в расчет модификаторы: как сообщается, каждого солдата можно будет индивидуально нарядить в специальную броню, вооружить любым оружием и усадить на приглянувшуюся лошадь, — тем самым нам дают понять, что двух одинаковых солдат в наших рядах не будет.

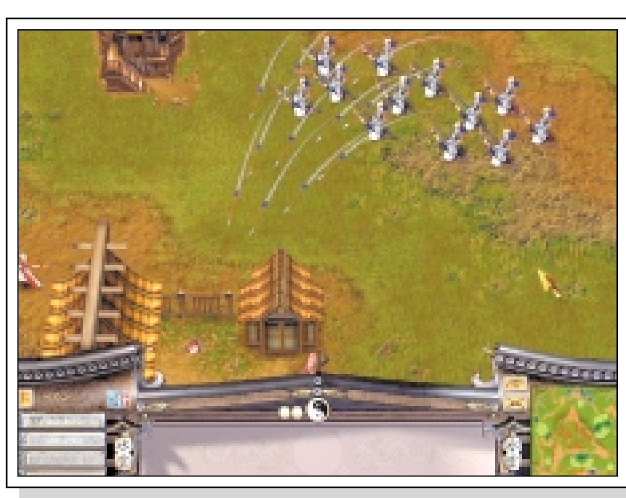
Кроме того, войска будут использовать различные "боевые техники" (вероятно, следует читать: "специальные атаки"), каковые нужно будет исследовать. Здесь тоже есть некий кунштюк: для научно-исследовательских работ будут необходимы "инь-янь points" — своего рода очки опыта, добываемые только в бою. Не в обороне, не в засадах — именно в наступательных боевых действиях. Звучит весьма, весьма похвально.

Из игры ушли и не вернутся разнообразные сомнительные упражнения с "живым огромным миром, которому плевать на нашего героического ниндзя"…

НИНДЗЯ ПРОТИВ ШАОЛИНЯ

Проявляя все больше желания учесть все мыслимые ошибки незадачливых предшественников, в Crave намерены усилить роль охранных башен — а то что это, дескать, такое: вы можете себе представить, чтобы в реальной жизни враг трусцой проскакивал у подножия фортификационных сооружений и направлялся прямиком резать крестьян?.. Во избежание подобных несообразностей в башни теперь можно будет загонять солдата любой специализации, что крайне положительно скажется на свойствах и мощи последнего: так, радиус поражения лучников (о глиняных пулеметах почему-то больше никто не вспоминает) возрастет на глазах, а врачи получат возможность лечить союзников дистанционно. Потом, на башнях Serpent Clan'а, например, будут смонтированы огромные зеркала, как в метро. Их посредством можно будет пускать в глаза врагам сокрушительной силы солнечных зайцев, производящих, как нетрудно догадаться, темпоральный ослепляющий эффект.

Подобное же воздействие на сторонних наблюдателей производят смутные обещания появления нейтральных ниндзя, монахов (очевидно, это те самые кино-"шаолини") и zen masters, чье расположение нам придется добывать пока неизвестными науке способами. Усилия обещают окупиться: "ниндзи", как это им свойственно, смогут перемещаться, будучи полностью невидимыми, в то время как "шаолини" смогут сводить эту невидимость на нет, а также запрыгивать на крыши жилищ. О том, что они будут там делать, тов. дель Кастильо драматически молчит и лишь по-доброму усмехается в иссиня-смоляную, с детства местами седую бороду.



Стрелы, что радует, летают по честным параболическим траекториям. Интересно, юниты умеют промахиваться?



Единственное, от чего я настоятельно рекомендовал бы Crave поскорее избавиться, — это ужасающий в своей пошлости символ "инь-янь" посреди интерфейса. Впрочем, понятно, зачем он нужен: настраивать "случайного потребителя" (синоним политкорректного воляпюка "представителя интеллектуального большинства") на восточный лад.

МЕССИЯ НА ПЛАТФОРМЕ

ДРОНЫ УХОДЯТ В ТРОН

DRONEZ
www.dronez.com

Жанр
Action

Дата выхода
2001 г.

Разработчик
Zetha gameZ
www.zetha.com

Издатель
Не объявлен

СУТЬ

Парящий по киберпространству на прозрачной платформе игрок сражается с многочисленными врагами, забрасывая их отскакивающими от стен сгустками энергии. Что-нибудь поняли? Я вам искренне завидую.

ОСОБЕННОСТИ

Громадные уровни, достигающие в размерах 1024x1024x256 условных метров, населенные сотнями умных, разнообразных врагов (около сорока типоразмеров). Наличие простеньких ролевых элементов а-ля, скажем, Severance (убил десять врагов — стал чуть сильнее). Гравитация привязывается не к уровню, а к платформам, что создает забавные ситуации вроде "Эй, я вижу твою лысину!". На самое сладкое — поддержка мультиплейера (множество режимов, включая гонки по заполненным ловушками длинным коридорам) и этой-дорогущей-вожделенной-железки-с-цифрой-"3"-в-названии.

Михаил СУДАКОВ

Держитесь за стулья, друзья. Крепите их болтами к потолку, нахлобучивайте на голову строительную каску и раскрывайте глаза пошире. Идет Мессия. Вы ждали и молились, чтобы он появился. Вы изнывали от скуки и страдали от непонятной тоски. Вы звали его — и он уже в пути. Мессия по имени DroneZ.

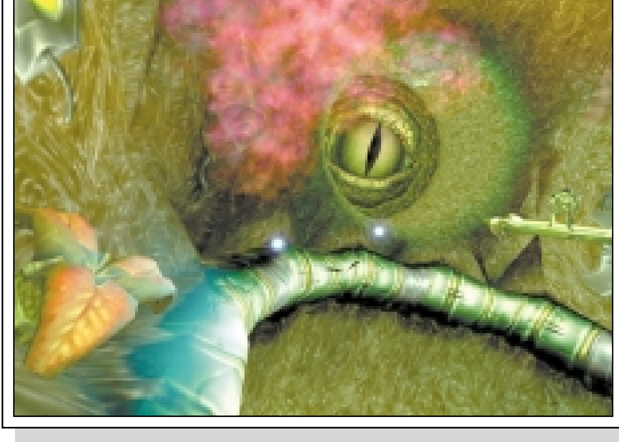
Первая игра за долгие годы, жанр которой не удается определить с первого прищура. Не удается, впрочем, и со второго. Проклятая привычка раскладывать все по полочкам пытается заявить о себе. Она сроднилась с легкими победами, но сбивается точнехонько на фразе: "Шутер от третьего лица с элементами аркады. Точнее, гмм... аркада с элементами шутера и маленьким кусочком РПГ, хотя шутеры такими не бывают, да и слово "аркада" пришло сюда скорее из Arkanoid и Super Mario Bros., так что..." Умолкни, старая. Не по тебе пирожок.

БОРОДАТЫЕ ГОДЫ

Идея DroneZ частично восходит к старой игре под названием Discs of Tron, навеянной культовым компьютерным фильмом Tron ("Дисней", между прочим). Это было веселое время, когда аркадные автоматы не умели толком работать даже с "проволочной" трехмерной графикой, а игра ценилась не за внешний вид, а за количество жетонов, потраченных на нее за условный час. Время Pacman, Arkanoid и... Discs of Tron (впрочем, Tron, породивший безумное количество клонов того или иного кусочка своего геймплея, хорош в не меньшей степени).

Не стоит заострять внимание на Discs of Tron (тем более что людей, просиживающих за эмулированной версией игры, за глаза и не без оснований величают маньяками), но можно попытаться хотя бы приблизительно описать то, что происходит в DroneZ, а уж потом плясать от увиденной печки.

Игроку на выбор предлагаются шесть персонажей-аватаров ("аватар" — сугубо официальное определение), разнящихся по определенным, один господь знает каким, личносто-физическим характеристикам. Выбранный индивид помещается в виртуальное пространство (V-Space), заменившее доведшему планету до уровня главной городской свалки человечеству настоящую жизнь, и, повинуясь людской воле, начинает свое виртуальное путешествие по сайтам разномастных корпораций, выполненных вовсе не по технологии Flash.



А вот кому принадлежит ЭТОТ глаз, не хочется и гадать.

ЗМЕИНЫЙ ГЛАЗ

Каждый из одиннадцати сайтов V-Space — настоящее произведение искусства. Дизайн неприлично разнообразен: просто не верится, что игрой занималась одна и та же компания. От роботизированных уровней с преобладанием прямых углов и кубических фигур до чистейшей органики, от холодно-голубой палитры до самых горячих цветов спектра... DroneZ просто невозможно спутать с другой игрой — настолько самобытен визуальный ряд. С одной из стен на игрока внимательно смотрят огромные змеиные глаза, служащие, как выясняется позже, неким подобием дверей в иное помещение. Другая испещрена непонятной вязью символов, вряд ли обозначающих что-то осмысленное. Где-то во все стороны бьют лазеры, а в одном коридоре с живыми, пульсирующими красными стенами вырос лес звериных клыков.

Аватар находится в самом центре этого безумия, стоя на не-



Парень уже изготовился. Будет рвать и метать (по большей части).

большой круглой платформе, и непрерывно оглядывается по сторонам, словно что-то выискивая. Вот он проплывает сквозь чью-то услужливо раскрывшуюся пасть или, не будем зацикливаться на органике, через послушно разъехавшиеся створки треугольной двери. Платформа замирает, и герой видит перед собой удивительную картину: два похожих на древнеегипетских богов существа висят прямо над его головой.

НЕМНОГО ЛИРИКИ

В DroneZ не существует такого понятия, как "правильная гравитация". Если уж она и правильна, то только по отношению к игроку — ведь он всегда стоит на своих двоих. А вот все остальные персонажи могут, раз уж дело происходит в виртуальном пространстве, располагаться под совершенно произвольными к нему углами.

То, как аватар перемещается, зависит исключительно от типа платформы. Одни двигаются по заранее определенному маршруту, не реагируя на раздраженное: "Я сказал, ВОТ ЗДЕСЬ, ты, чертова...". Другие вечность торчат на одном и том же месте. Третьи, если верить авторам, позволяют немного управлять собой; и уж точно с любой платформы можно перепрыгнуть на другую — если они, конечно, находятся в непосредственной близости.

Протокола ради надо также заметить, что прежде всего играющий в DroneZ должен научиться рационально использовать свою внутреннюю энергию — ZNRG. Эта штука необходима практически для всех действий, совершаемых аватаром: от стрельбы по врагам до установки защитных полей. Что вполне разумно — нельзя вечно сидеть в блоке или заполнять все доступное пространство летающими сгустками энергии. Вредно для fps и самооценки (есть, конечно, бонус "Берсеркер", позволяющий экономить ZNRG, но это скорее исключение из правил).

Аватар находится в самом центре этого безумия, стоя на небольшой круглой платформе, и непрерывно оглядывается по сторонам, словно что-то выискивая.

ПРОЦЕСС ПОШЕЛ

Тем временем существа замечают игрока и учиняют натуральный артобстрел синими шарами, которые даже в случае промаха имеют хорошие шансы все-таки задеть аватара, пару раз срикошетив от стены. Обстреливаемый чувствует, что дело плохо, и принимает характерную позу, создав вокруг себя защитное поле. Изредка поднимается во весь рост и пытается закидать обидчиков взрывающимися патронами. Затем пробует некие комочки, которые разделяются на две части при столкновении. Прессинг уменьшается, но не так быстро, как хотелось бы герою.

Наконец, игрок принимает стратегическое решение и героически отступает — чтобы найти главаря этих бандитов (вот он, прохлаждается на балкончике) и одним метким выстрелом покончить с неловкой ситуацией. Короткая серия прыжков, чередующаяся с заградительным огнем, увлекательное путешествие с отстрелом лазеров-ловушек на кстати подвернувшейся платформе — и сквозь нежно светящийся портал уже видна спина босса марионеток.

Бросок силовой ловушки (а есть и гравитационные — догадайтесь для чего), мгновенный телепорт. Скованный полем враг пытается выдавить что-то вроде: "Не...", но получает свое и замолкает. Осиротевшие прислужники разом утихомириваются и почти без ругательств пропускают аватара туда, куда он так стремился.

РАЗМЫШЛЕНИЯ ВСЛУХ

Сущая психоделика, верно? Читаешь и не понимаешь, о чем речь. Неудивительно — составить какое-либо представление о DroneZ, не посмотрев хотя бы простецкого ingame video, довольно трудно. Для начала стоит уяснить, что игра будет управляться посредством курсорных клавиш и мышки: при помощи клавиш прыгаем по платформам, правой кнопкой мыши "ставим блок", левой стреляем из основного оружия, а ее продолжительным удержанием даем залп из вторичного — им может послужить все, что одолжено у врагов, вплоть до мин с детектором движения.

Ну а как вам идея накопления опыта и постепенного улучшения всех характеристик аватара? Или возможность практически в любой момент игры сменить тело, взяв новое у собственноручно приконченного врага? Отметьте, что игра ДЕЙСТВИТЕЛЬНО сногсшибательно красива — спасибо буржуйской железяке GeForce3, портальной технологии (нет, серьезно — таких изящных "окон в другие точки пространства" не было нигде) и "оторванному" дизайну.

...На десятом просмотре демонстрационного видеоролика компьютер не выдержал, сыграл марш Мендельсона в техно-обработке (откуда он у меня взялся?) и учтиво повис, спасая хозяина от неминуемой прострации. Спасибо, родненький, уж я-то знаю, как тебя отблагодарить. Выйдет DroneZ — пойду покупать GeForce3.



MUTATIS MUTANDIS

ВАШИМИ РУКАМИ ВОДИТ ЭВОЛЮЦИЯ

SIGMA

Жанр
RTS

Дата выхода
Не объявлена

Разработчик
Relic Studios
www.relic.com

Издатель
Microsoft
www.microsoft.com

СУТЬ
Следующий проект родителей Homeworld, хоть и несколько потерявший в весе за последний год, все еще обещает быть продуктом сокрушительной силы. Точка.

ОСОБЕННОСТИ
Скрестите зебру со змеей и натравите на вороном едведя, приправив это историей из жизни сбитого летчика Рекса и локального доктора Зло. Знайте — вашими руками водит эволюция. Теория противоестественного отбора.

Андрей ОМ

Прорнив на прошлогодней ЕЕЕ несколько слов о Sigma и подарив нам два тетрадных листка с мутным концепт-артом игры (раздутых нами в июльском-00 номере в цельный разворот раритетной газетыигр), Алекс Гарден (Alex Garden) получил от компании-производителя вашей операционной системы (а вы ведь не играете под *nix?) недвусмысленное указание более не отсвечивать, каковое свято соблюдал, подобно средневековому паладину из сказок, ровно год.



Заметно, что звери созданы в некотором роде из блоков: чтобы движку легче было тасовать крылья, ноги и хвосты.

THE SILENCE IS BROKEN

Просачивающиеся в прессу сведения о переменах, постигших за это время Sigma, заставляют меня вновь и вновь ретроспективно переживать граничащее с шоком разочарование, постигшее вашего обозревателя непосредственно на выходе из кинозала, где демонстрировался "Ганнибал". Пусть не шедевр, но крепкое "мягкообложечное" чтиво (попробуйте в оригинале — оба известных мне русских перевода без всяких преувеличений омерзительны) в руках Ридли Скотта (Ridley Scott) превратилось в тошнотный кинотрэш без причинно-следственных связей, актерской игры и смысла. Доктор Лектер, почему они ни кадра не уделили вашей сестре, съеденной в... Впрочем, извините.

Итак, Sigma в ее нынешнем виде отнюдь не подразумевает вольного скрещивания китов с носорогами в угодных нам пропорциях. Отменен, не побоюсь этого слова, "джогдаел", посред-



ством которого в первоначальной концепции можно было выбирать, оставить тигрооленю рога или лучше отрастить-таки когти. Теперь характеристики и внешний вид мутантов определены заранее, и то, что в итоге получится до 40000 разновидностей зверья, не может примирить с утратой обещанной свободы. Кроме того, сами мутанты больше размножаться и скрещиваться не будут, уступив эту привилегию "генетически однородным" собратьям. Интересны формальные причины этих решений, приводимые Гарденом в свое оправдание: если первая из них ("Баланс!") выглядит более или менее уважительной, то вторая ("чрезмерная сложность игры в ее первоначальной концепции") за версту разит самым гнусным образом. К сожалению, богатый врачебный опыт позволяет предполагать первые симптомы заражения консольной горячкой, от которой до покемонной чумы (верно, дедушка?) — два старческих шага.

МИЧУРИН-ПАРТИ

Среди других утрат, незаметно постигших нас за последний год, числится и микроменеджмент, место которого займет, как они говорят, "tactical action"-составляющая. Вместо архитектурных упражнений нам уготовано вождение зоопарка в бой и перманентное удавление эмиссаров конкурирующих генетических концессий. Останутся ресурсы, из которых один легко снабжается приставкой "псевдо": по последним сведениям, энергия будет автоматически возобновляемым параметром, тогда как поисками еды для гомункулусов придется озаботиться лично.

Исчезли "мины замедленного действия" — предательские осколки рецессивных генов, которые в первоначальной концепции могли сделать так, что ваша выведенная непосильным трудом тараканогодзилла вдруг сдохла бы от непредвиденной

Интересно еще, что все твари, подобно древнегреческим изваяниям, не имеют зрачков. Алеша, мы чего-то не знаем о канадских законах?..



чумки, предрасположенность к которой как раз и таилась в скрытых генах.

Здесь добрый Алекс расщедрился настолько, что выдал ряду англоязычных изданий реальные скриншоты для публикации (в частности, чести удостоился уважаемый журнал Computer Games, www.cdmag.com). Но не прошло и нескольких часов, как упомянутые шоты были тихо сняты, а А.Г. был вызван на ковер едва ли не к самому Б.Г. (не родственник), где и получил за самоуправство чудовищную выволочку. Попытавшись живописать увиденное на пальцах рук, отметим, что, в отличие от тех же "Демиургов" ("Нивал Интерэктив"), зрелище не делает мигом из наблюдателя слюноточивого идиота. Пыльные ландшафты типичной "полностью трехмерной" несут на себе стада гротескных зверюшек вроде тигров со змеиными головами и носорогов с жирафьими шеями. Все это пытается казаться Босхом, но выходит детская мозголомка "Крылья, ноги и хвосты", — отсюда явственно видно, что Sigma собирается пленять наши ожесточенные сердца чем угодно, но не графикой. Возможно, из-за этого и были отозваны злополучные ingame-скриншоты.

Чуткий читатель, возможно, уже вскинул брови, ибо знает, что не разрешениями и глубиной цвета игры очаровывают авторов этого издания. Все так, но когда два года назад Relic еженедельно публиковала новые порции скриншотов Homeworld, многим во всех отношениях вменяемым людям приходилось смотреть их с великими предосторожностями, держа в обеих руках горсти таблеток валидола и экстракта валерианы.

Сердце могло не выдержать.

БУБЛЬГУМ

Гарден, однако, продолжает настаивать на всесильности и верности собственного производства концепции "bubblegum biology". Для тех, кто подключился к нашему образовательному каналу только сейчас, объясним, что это означает "все будет работать в точности так, как вы этого ожидаете". Все знают, что антилопы бегают стадами, что львы жрут сырое мясо, что летучие мыши превосходно чувствуют себя в темноте и что слоны до дрожи в коленях боятся мышей. Председатель Relic говорит: "Мы делаем некоторые допущения: поведение животных в реальной жизни не слишком весело, а вы ведь хотите создавать кинг-конгов и чтобы электрические скаты плевались молниями..." Господь с тобой, Алеша, за кого ты нас...

Впрочем, придется мириться: будучи вполне серьезной компанией, перед запуском проекта Relic потратила не одну тысячу (канадских) долларов на социологические исследования фокус-групп, пытаясь получить ответ на вопрос "кто будет это покупать?". Исследования, конечно, показали, что пипл больше сникерсов любит с топотом вламываться на территорию вражьего поселения, давить там все к известной бабушке и получать от этого инджой. Трудно быть статистической погрешностью: мне вот, например, больше всего по вкусу пришлось бы любовно отстраивать базу, часами находить алгоритм ее идеальной обороны, после чего уже начинать аккуратно пощипывать врага за жирные бока. Но что им Гекуба? Какое дело высоколобой науке социологии до миноритариев...

ANIMALS ON WHEELS

Гарден рассказывает о мутациях с тем же энтузиазмом и адским пламенем в очах, что и два года назад — об особенностях навигации в трехмерном космосе. Вот плод греховной связи кита и муравья: от первого он получил возможность изрыгать ультразвуковую волну, смущающую и дезориентирующую врагов (одно из вышеупомянутых допущений), от второго — хитиновый панцирь и возможность перемещаться по суше. Отметим, что получившийся гибрид вполне можно использовать для перформансов группы Pan Sonic вместо полицейского броневика для подавления беспорядков.

Вот пираньи, побратавшиеся с летучими мышами, выпархивают из воды и берут нашего неповоротливого китомуравья за жабры.

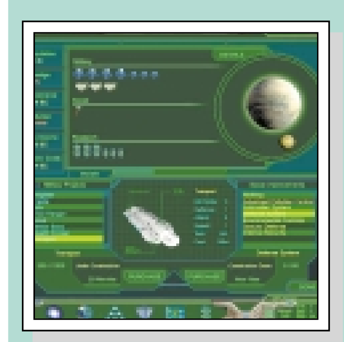
А вот бэтменопираний с распростертыми объятиями встречает паукомедведь — и так бесконечно. Говоря о балансе (по нашим прикидкам, StarCraft нужно умножить примерно на 10000), Алеша ловко уклоняется от ответа, призывая нас посмотреть все 150 желтых кассет Discovery Channel: природа, дескать, позаботилась обо всем за сотни тысяч лет до нашего с вами рождения, а Relic только обернет ее усилия в пару миллионов строк кода и закатает на блестящие болванки.

ГАГАРИН, Я ВАС ЛЮБИЛА

Если бы столь незначительной заметке об игре Galactic Civilizations (www.stardock. com/products/galciv) полагалась строчка "Суть" в зеленой плашке, в ней значилось бы следующее: "Попытка авторов небезызвестного пакета по настройке GUI Windows Object Desktop прыгнуть с горшка к звездам".

Правда-правда. Судя по всему, компания Stardock (www.stardock.com) с головой погрязла (именно такой синоним к слову "погрузились" диктует разляпистая и неспешная веб-страница игры) в работе: "логи" — а именно под них стилизованы местные новости — не обновлялись, пожалуй, со времен кубриковской "Одиссеи", а те капли, что удалось из них выцедить, позволяют понять лишь следующее: и в приблизительно неизвестных числах 2002 года нас ждет глобальная космическая походовая стратегия ажно о пяти расах (шесть — включая вездесущий род человеческий). Удивительно скромная Stardock стремится воплотить в Galactic Civilizations механизмы торговли, гибкую систему дипломатии, акцентировав наше внимание на научных исследованиях и непрерывной экспансии (брутальные методы возможны, но отнюдь не обязательны) с насаждением земной культуры всем-всем-всем. А вот бесконечно добрый и терпеливый .EXE, задавивший Imperium Galactica 2 при всех ее красотах, в свою очередь, ждет, сложив руки на груди, играбельную демо-версию. Любуясь скриншотами, живописными, как позавчерашний ужин.

Павел МИНСКИЙ



ВХОДИТ И ВЫХОДИТ

СКОРОПОСТИЖНОЕ ОКОНЧАНИЕ ОДИССЕИ

BALDUR'S GATE 2: THRONE OF BHAAL

www.interplay.com/bg2throne

Жанр
Эпическая РПГ-сага

Дата выхода
Лето 2001 г.

Разработчик
BioWare
www.bioware.com

Издатель
Interplay
www.interplay.com

СУТЬ
Неожиданно быстрое завершение сюжетной истории Baldur's Gate, саги, вдруг ставшей "трилогией".

ОСОБЕННОСТИ
Еще никогда вам не доводилось управлять столь мощными персонажами. 40 уровень по D&D-классификации — это полубоги. А то и круче.

Александр ВЕРШИНИН

BioWare начинает одну сагу и торопливо заканчивает другую. Вероятно, вы уже ознакомились с материалом о новом фэнтезийном и, скорее всего, заточенном под РПГ мире Torn. Фирма-изготовитель старается всячески уйти от прямых ответов по поводу жанра грядущей игры, хотя многократно фигурирующее в пресс-релизе слово "adventure" не может не удивить даже самого невнимательного. Огорчительная тенденция: с action-жанром у BioWare дружбы до сих пор не получалось.

ЗАМЕНЫ В СОСТАВЕ

Итак, время царствования Baldur's Gate (BG) подходит к концу. Interplay и BioWare хором клянутся не покидать любимое народом детище. И уверенно шествуют в противоположном указанному направлении. Torn будет использовать фирменную систему скиллов из Fallout, а вовсе не обкатанный на BG и BG2 D&D-образец. Возможные причины подобной бархатной революции см. в прошломесячной РПГ-колонке.

Название "BG2: Throne of Bhaal" похоже на имя аддона. Коим, собственно, продукт и является. Готовность BioWare лепить бестолковые (простите, друзья, но это так) продолжения к своим замечательным хитам никого уже не удивляет. Другое дело, что данный BG-хвост торжественно нарекается "Финалом трилогии" и подается как полноценный компаньон первой и второй частей Baldur's Gate.

Странно, правда? Создается впечатление, что с этой вселенной авторы уже наигрались и теперь торопливо мастерят протез-затычку взамен полноценного окончания саги. С другой стороны, кто тянул за язык пиар-отделение и вообще заставлял произносить вслух слово "трилогия"? Мы бы ни о чем и не догадались. Трагическая мистерия в духе Гамлета.

Throne of Bhaal обещает единым махом завершить историю божественных отпрысков, поднять ваших героев еще на двадцать (!!!) D&D-уровней вверх, добавить в оригинальную игру самое огромное и прекрасное подземелье, которое было когда-либо создано в BioWare. И все это за жалкие 30-40 часов игры, значение смехотворное после двух сотен эпических единиц времени, отнятых у нас второй частью пресловутой "трилогии".

ПОЛОВИНЧАТОЕ РЕШЕНИЕ

Итак, по порядку. Торжественный финал состоит, грубо говоря, из двух основных частей: add-in и add-on. То, что "входит", и то, что "выходит", если верить логике одного плюшевого медвежонка. "Входящая" часть — это и есть Watcher's Keep, шестиэтажное чудовище-подземелье, доверху наполненное самой противной фэнтезийной снедью. На дне пропасти, как утверждают очевидцы, сидит демон, а подходы к его злодейскому величеству сторожат такие D&D-дворняжки, как Succubi, Undead Beholders, Solars, новые вирулентные типы драконов, а также Fire Giants, Water Weird и Baatezu, всеобщие любимчики из Planescape: Torment. Watcher's Keep создан с умыслом довести обычного игрока как минимум до инсульта: сочетание неприспособленного для подземных подвигов игрового движка, запредельно мощных противников и неприлично запутанных лабиринтов (приго-



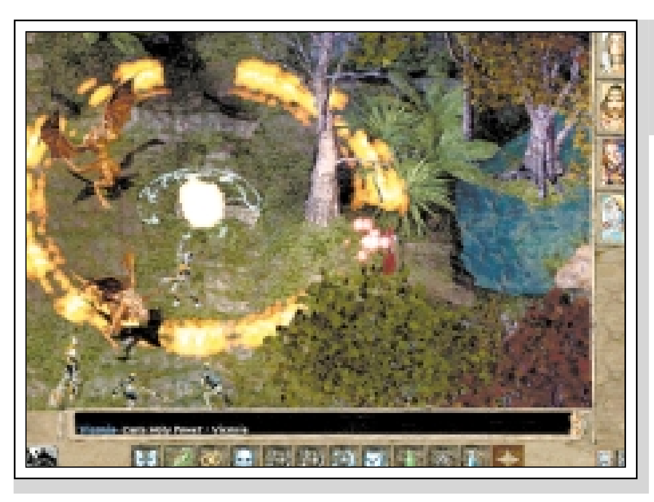
Похоже на врата ада. Впрочем, терновый куст — мой дом родной.

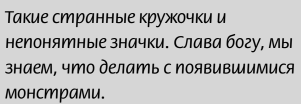
товьтесь вновь испытать адовы муки "телепортационного" подземелья Modron Maze из Planescape: Torment) вгонит в депрессию кого угодно. Для желающих сойти с дистанции на каждом этаже подземелья приготовлены выходы наружу — похвальное человеколюбие. Add-in добавляет один двадцатичасовой dungeon в уже знакомые вам по BG2 области. Естественно, от вас требуется держать все четыре диска оригинальной игры в зубах и мгновенно вставлять их в жадную пасть CD-привода по первому требованию властей.

Add-on привносит в географию BG около десятка доселе неизвестных, нехоженых глобальных областей. Вторые двадцать часов, господа. Действие разворачивается вокруг ничем непримечательного, но упомянутого в одном известном пророчестве городка с околотурецким именем Saradush (Сара, душ?!). Как и было предсказано, в один прекрасный солнечный день в мирное селение начинают стекаться сыновья и дочери бога Ваала, известного путешественника и ловеласа, успевшего перед своей физической смертью свести близкое знакомство со многими дамами по всему сказочному королевству. Его детки, обладая папочкиным буйным характером, начинают активно делить отцовскую шкуру, используя в дискуссии аргументы вроде катапульт, горящей смолы, спеллов девятого (и последнего, самого мощного по D&D-понятиям) уровня. Словом, от души веселятся. Бой барабанов. Немая сцена. Входите вы.

ИГРАЯ БОГА

8000000 XP. Не трудитесь считать, нулей ровно шесть. Восемь миллионов experience-очков — это примерно сороковой уровень в классе. Ни одна игра с D&D-лицензией до сих пор не позволяла себе пересекать рубеж в два десятка, поскольку никто точно не знал, что делать





Такие странные кружочки и непонятные значки. Слава богу, мы знаем, что делать с появившимися монстрами.

с ТАКИМИ героями и чем их развлекать. Но ведь мы не в бирюльки играем, а исследуем историю одного полубожества. Для нашего подопечного уже

Странно, правда? Создается впечатление, что с этой вселенной авторы уже наигрались и теперь торопливо мастерят протез-затычку взамен полноценного окончания саги.

нет особых ограничений, а пределов его возможностям не видать с самой высокой колокольни. Хотите дракона из темного ничто между измерениями? Пожалуйста. Хотите, чтобы вас защищал не кто-нибудь, а убиенный вами же братец, Sarevok? Не вопрос, только позовите.

В спутниках полубога всякая мелюзга — архмаги, бессмертные герои и прочая смертная мошка. В начале Throne of Bhaal вы, отдыхая в своем дьявольски уютном домике-крепости, можете движением пальца вызвать к себе любого из более чем дюжины спутников. Minsc included. У всех классов появятся новые фокусы. Воинам прочат удар Whirlwind, шинкующий роту орков в отборную брюссельскую капусту. Друиды получают новых summoning-питомцев. О возможностях магов скромно умолчим. Не стоит рассказывать такие ужасы, сами увидите.

Для пущего развлечения в божественной свите может появиться новый класс — Wild Mage. Это дикое дарование от высокого искусства волшбы наделено сверхъестественно мощным чувством магии. И не всегда способно справиться с буквально сочащейся из него энергией. Поэтому заклинания дичка часто не удаются: fireball'ы летят прямо в физиономию партийного Босса, телепортация срывается и переносит партию на северный полюс. Скоморох. Зато если атаку все-таки удается провернуть, враги низводятся до уровня одноклеточных клякс на окрестных валунах. На зависть адептам!



Что касается личных и доверительных отношений с участниками похода, особо подчеркивается следующее: все романтические связи вашего ручного полубога с его напарницами (в фэнтези-мире процветают исключительно гетеросексуальные отношения) будут аккуратно продолжены и учтены в финальном разборе полетов. Можете продолжать ухаживать за своим бескрылым эльфом.

ФИНАЛ

В общем и целом: канадские медики правы. Движок BG уже давно пришел в негодность и латать его далее не имеет особого смысла. Справится ли он с глобальными заклинаниями божественно могучих героев? Хватит ли его, чтобы отобразить драматическое столкновение самых мощных существ в мире D&D? Вряд ли.

Единственным достойным развлечением для полубога, пожалуй, станут схватки с себе подобными. Готовьтесь к встрече с удвоенным количеством полноценных вражеских партий. Собирайте по кусочкам древние артефакты, зубрите спеллы, тренируйте элементалов. Все это пригодится вам в борьбе за папочкино кресло. Главное — своей возней не разбудить самого родителя. А что? Славная была бы порка.

СТАРТРЕК В НИКУДА

ЧУЕТЕ ПОЧЕРК МАТЕРЫХ ТРЭШЕРОВ?

EARTH & BEYOND
ebweb.westwood.ea.com

Жанр
Глобальный онлайновый мир

Дата выхода
Рождество 2001 г.

Разработчик
Westwood Studios
www.westwood.ea.com

Издатель
Electronic Arts
www.ea.com

СУТЬ
Westwood, которая, казалось, умеет только обзывать танки Mammoth все новыми именами в среднем раз в полгода, вдруг совершила грандиозный кульбит и показала нам краешек того, что может стать величайшей онлайновой игрой современности.

ОСОБЕННОСТИ
Долгие месяцы, проведенные законспирированными девелоперами в недрах Everquest, Ultima Online и Asheron's Call, возможно, позволят избежать многих неприятностей.

Андрей ОМ

Глобальная научно-фантастическая онлайновая игра? — раз плюнуть для любой группы двоечников без издателя, проживающих в стране третьего-четвертого мира, и... серьезнейшее испытание для одиозной компании Westwood. Вы всю жизнь чинили сапоги, а на старости лет вдруг решили заняться дистрибуцией часов Cartier? — похвально, но в силу ряда причин крайне непросто.

ПЕРЕЦ-КАМЕНЬ (*НЕМ.*)

Решительно, все мое зубоскальство на околокосмические темы подошло к концу аккурат в прошлом номере, и это грустно, потому что на пороге уже толпятся различные вариации на темы Star Trek, Star Wars и Homeworld и их придется чем-то встречать. Здесь, безусловно, Westwood вытянула счастливый билет и имеет некоторые шансы уйти живой, по крайней мере после этой новости.

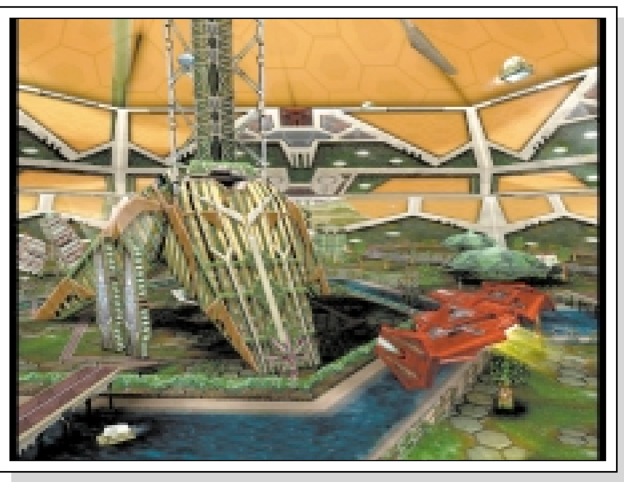
Итак, пристегни ремни, Дороти (Канзас is about to go bye-bye), перед нами Солнечная система, населенная ровно тремя народами: Terrans (а вы ожидали откровений?..) с навыками лавочников, генетически модифицированными солдатами Progen и профессиональными колонизаторами Jenquai. Последние, как бы смешно это ни звучало, фактически являются потомками неземной (инсектоидной) расы и водят, совершенно верно, биомеханические корабли. Когда-нибудь в недалеком будущем, когда любой уважающий себя журнал обзаведется аудиосопровождением, вы услышите на этом месте ряд малоприличных звуков. Впрочем, чего еще ждать от столь завзятых радикалов и контркультурщиков, как родители Yuris.

На первых же экранах, помимо расового волеизъявления, вам будет предложено избрать профессию, коих тоже три: солдат, первооткрыватель и торговец. Как наверняка заметили наиболее шустрые дорчитатели, профессиональные специализации фактически дублируют расовые, что позволит нам манипулировать в пределах комбинаций "торговец землянин" — "колонизатор Jenquai". Выбор небогат, зато можно надеяться, что на таком мелководье Westwood при всем желании не сможет захлебнуться, оттачивая баланс. Не D&D все же.

ИМЕЮ СКАФАНДР — ГОТОВ ПУТЕШЕСТВОВАТЬ

После псевдогенерации псевдоперсонажа нам будет уготован сбор транспортного средства из подручных корпусов, трюмов и вооружения. На этом этапе, да будут мне позволены столь сомнительные ассоциации, Earth & Beyond (E&B) начала с подозрительной убедительностью напоминать очередную инкарнацию Elite — эффект тем более любопытный, если знать, что Elite IV официально уже пребывает в разработке, пусть и в визуальном плане представляет собой две расплывчатые репродукции с ни о чем никому не говорящего концепт-арта.

Итак, корабли. Они будут обладать "mounting points" — напрямую зависящими от нашего текущего уровня слотами под новое оружие, броню и gadgets. Верный Росинант, таким образом, будет расти вместе с нами. И хотя в дальнейшем его можно будет поменять, Westwood сделает все, чтобы мы с негодованием отмели подобную возможность как несообразную.



Несмотря на архаичное разрешение 640x480, скриншоты выглядят вполне самобытно, хотя и не перестают напоминать мастерский концепт-арт.



Как на полном серьезе сообщает пресс-релиз, корабли одной из рас смогут больно кусать врагов жвалами.

В таких условиях добыча experience points обещает быть предметом нашей постоянной головной и прочей боли: очки будут выдаваться за традиционное удавление монстров, продажу важных артефактов и, внимание, за географические открытия.

Это любопытно: космос считается неизведанным ровно до той поры, пока вы персонально не посетите окрестности. Фактически можно будет существовать в пределах околоземного пространства, занимаясь грузоперевозками и прочей мелкой халтурой, и понятия не иметь, что в Солнечной системе кипит лихорадочная жизнь, — и много при этом терять, потому что на соседней базе предлагают крупную сумму за перевозку угля и совсем уж неприлично крупную — за надругательство над хищной космической амебой (чуете почерк матерых трэшеров?). Механизм выдачи квестов, а речь идет именно о них, до конца пока не изучен, но известно, что желающим будет доступна подписка на ленту новостей местного ТАССа, где проходит информация о наиболее вкусных квестопредложениях.

STARQUEST И EVERSTAR

Структура пространства E&B проста, как мычание Werebull'a из Serious Sam: каждый сервер будет способен нести на себе до 3000 участников регаты и содержать до 100 зон для первопроходческих упражнений. В каждой зоне намерены пастись разномастные NPC: добрые, с которыми (по принципу Everquest) можно будет дружить с далеко идущими последствиями, и злые, широко известные играющей (в карточно-ролевые игры) публике под именем "монстры" (с ударением на последнем слоге).

Westwood даже не скрывает, что специально засланные ею казачки провели не один месяц в дебрях конкурирующих онлайновых вселенных, после чего их тщательно задокументированные донесения были подшиты к делу. Первым и основным сетевым ужасом был единодушно признан лаг обыкновенный, которого, как изрек в прошлом номере наш старец, не бывает только при игре по Интернету в Worms. E&B предложит для борьбы с напастью небесспорную, но не лишенную изящества систему: как только игра чувствует, что наши действия по управлению кораблем перестают координироваться с происходящим на сервере, она незамедлительно убирает наше судно с экранов всех радаров и вообще из пространства и терпеливо ждет, пока мрачная московская АТС придет в себя и снова начнет пропускать через свои дряхлые провода заветные байты. Как только процесс наконец наберет необходимые обороты, корабль возвращается туда, откуда был изъят. Выглядит честно.

Жульничество с мультипликацией особо ценных предметов будет, кажется, запрещено на программном уровне.

А вот и вовсе занятное решение: начитавшись в нашем журнале о людях, зарабатывающих деньги на онлайновом туризме, а также узнав из специфических источников типа Wired News о том, что Microsoft и EA нервничают по этому поводу вплоть до судебных исков, Westwood вознамерилась... узаконить подобный сервис. Специально для этих целей в офисе ЦыЦ-родителей будет постоянно пребывать штат сотрудников, призванных работать телохранителями у слабых духом, но толстых мошной.

После псевдогенерации псевдоперсонажа нам будет уготован сбор транспортного средства…

А вот еще одна иллюстрация к научно-фантастическому сериалу "Как Westwood побивает онлайновые стереотипы": как известно, серьезной проблемой многих глобальных сетевых является чрезмерное количество уникальных вещей. Решение также отдает несвойственной Westwood элегантностью: у unique items будет параметр "прочность", по истечении которого их просто нельзя будет больше ремонтировать.

Наконец, смерть: по воскрешении не придется более совершать кросс к месту собственного упокоения, для того чтобы обобрать родной труп под аплодисменты окрестного монстровья. Этот в чем-то классический процесс заменит телепортация в док ближайшей космической станции для ремонтных работ и раздумий над судьбиной.

ЗВЕЗДНЫЙ БОЙ НАСМЕРТЬ

...Остается наиболее туманным и неочевидным процессом. Westwood обещает, что джойстики, несмотря на ряд космобоевых стереотипов, использоваться не будут; кроме того, сами перестрелки намерены носить отчетливые тактические отпечатки. В довершение ко всему свойства оружия будут меняться в зависимости от того, в какую часть космоса нас занесло: так, некоторые торпеды будут взрываться при взаимодействии с определенными типами туманностей.

Отсюда, словом, все выглядит вполне безоблачно, и единственную серьезную угрозу сладкому будущему E&B мы видим в ее же, игры, собственных сиквелах с аддонами, которые явно уже пребывают в разработке.

Ни следа интерфейса по-прежнему не замечено. Нам остается верить клятвам Westwood, что кораблики будут беспрекословно повиноваться мыши.



PART DEUX

СОЛДАТ УДАЧИ СНОВА РВЕТСЯ В БОЙ

SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX
www.soldier-of-fortune.com

Жанр
FPS

Дата выхода
Первая половина 2002 г.

Разработчик
Raven Software
www.raven-games.com

Издатель
Activision
www.activision.com

СУТЬ
Джон Маллинз против мирового терроризма, часть вторая.

ОСОБЕННОСТИ
Soldier of Fortune 2 использует самые последние наработки Raven в жанре FPS. Модифицированный ("процентов на 65") движок Q3 позволяет создавать модели персонажей с прорисовкой самых мельчайших деталей. Значительно улучшенная по сравнению с оригиналом система ROAM, берущая на себя изображение окружающей среды, способна генерировать многие мили открытых пространств без ущерба для скорости игры и качества картинки. Враги умеют работать в команде и прикрывать друг друга, а система GHOUL 2 поможет избавиться от любой негативной энергии, позволяя разрывать гадов на мельчайшие кусочки. В нагрузку прилагается динамический генератор миссий (для тех, кому не хватило основных семидесяти) — довольно любопытная штучка, не снимающая, впрочем, вины с разработчиков, объявивших, что они и думать не думают о мультиплейере.

Михаил СУДАКОВ

Звонок поднял Джона ни свет ни заря. "Шотакоэ?" — сонно спросил он у трубки. "Хорошие новости, Маллинз, — прорычала та голосом Сэма Глэдстоуна. — Они таки разродились сценарием второй части и хотят на главную роль именно тебя. Немедля дуй в Магазин. Жду через 40 минут".

Уже через полчаса Джон терпеливо изучал систему безопасности, ожидая, когда же его наконец пропустят. Процедура идентификации заняла ровно десять минут. "Вот зараза, — подумал Маллинз, — а если бы я оказался перед этой дверью сразу же после разговора? Неужто проторчал бы все сорок?" Размышления были прерваны появившимся Сэмом. Владелец Магазина излучал море позитивной энергии:

— Ну, здравствуй, агент Ноль-Ноль-Всем.

— Наваляю от души, — привычно отозвался Джон. — Что привело тебя в такую... Тьфу ты... что заставило тебя поднять меня в такую рань? Гонорары растут как на дрожжах, а?

— Прыгают до небес, Джонни, — подмигнул Глэдстоун. — Прагу, Колумбию, Гонконг, Камчатку и свой знаменитый "круиз ле Тампа Бэй" на океанском лайнере помнишь? Вижу, не забыл. Значит, будешь еще и основным консультантом. Сценаристы полны решимости хотя бы частично увязать историю с реальными событиями — вся надежда на твою цепкую память. Хорошенько поработаешь головой — и гонорары, не совру, улетят к Альфа Центавра.



Самая настоящая внутриигровая модель. Впечатляет, правда?

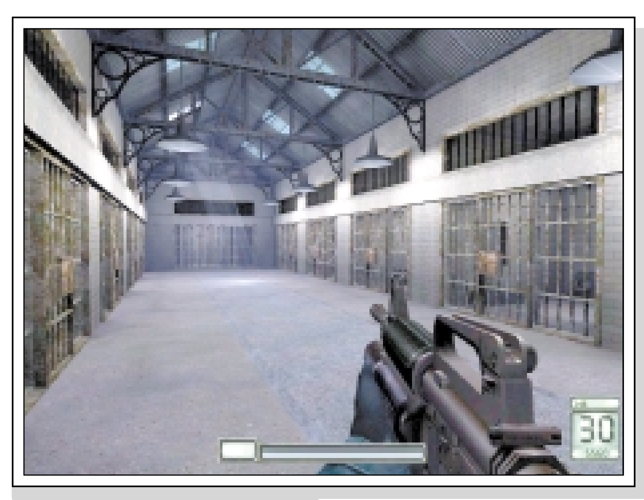
— Реализм, ха? — удивился Маллинз. — Никогда бы не подумал. В прошлый раз их писатель наворотил такого... Парни, с которыми я служил, теперь за глаза называют меня супер, на фиг, бэтменом и хихикают при встрече. Думают, что это МОЕ воображение разыгралось. О'кей, а что насчет оружия? Понимаешь, какая штука — никто ведь в треклятую микроволновую пушку не поверил. Устал я доказывать каждому встречному-поперечному, что прототип уже существует и я лично держал его в руках. Улыбаются и говорят: "Ну конечно, Джон, разумеется, Джон".

— Что ты, что ты — строгая правдоподобность! — шутливо прикрылся руками Сэм. — Лицензия, как водится, самая свежая, от военных. 14 разновидностей тебя устроит? Плюс, разумеется, 10 видов гранат — на самый изысканный вкус.

— Ага, — саркастически ухмыльнулся Маллинз. — И я буду успокаивать колумбийских нар-



Растительность, туман, антураж — на "отлично".



Отсюда, похоже, придется кого-то вызволять.

кобаронов, после чего обшаривать их трупы, чтобы обнаружить, что ребята пользуются самой настоящей Американской Взрывчаткой. Так же, как и русские, китайцы, чехи... Обхохочешься.

Глэдстоун отрицательно покачал головой.

— То есть?! — изумился Маллинз. — Скажи еще, что они наймут приличную массовку. Не тех кретинов, которые реагировали лишь на выстрел в упор, а нормальных, прошедших минимальную военную подготовку пацанов. Не стесняйся, заливай! Удиви меня какими-нибудь животрепещущими подробностями: например, что они стараются работать парами, или, скажем, в совершенстве изучили язык жестов... Ляпни что-нибудь про субординацию, в конце концов!

Сэм изумленно хлопал глазами.

— Потом ты скажешь: "Не дрейфь, Джонни, все они изрядно поумнели! Над ними в поте лица трудятся двое умников из Гарвардского университета, штат Массачусетс. А тебе положена хорошенькая и умная напарница — чтобы не скучал. Да, чуть не забыл, надо будет маленько поработать в команде. Человек восемь, не больше. За неподчинение приказам командира — расстрел на месте. Здорово повеселишься". Так, Сэм?

— Висконсин, — кротко произнес оправившийся от шока Сэм. — Университет находится в Висконсине. Как бы то ни было, Джонни... я сражен твоей осведомленностью. Еще чуть-чуть, и ты начнешь вести со мной теологические споры, попутно раскрывая великие небесные секреты.

Маллинз присвистнул:

— Что, все, как я сказал? И насчет гранат тоже? Воистину, неисповедимы пути господни... Спишь себе, спишь, видишь забавный сон, а потом оказывается, что...

— Джон, — перебил его Сэм. — Насчет теологических споров...

— Да?

— Я пошутил.

— О-о.

— Не о том думаешь. Если я правильно их понял, тебе стоит проводить больше времени в тире: во-первых, парни увеличивают количество точек поражения до тридцати шести, а во-вторых, поскольку на размеры декораций нынче никто не скупится, дадут покататься на вертолете, броневичке и грузовике. Никакого вождения-пилотирования, разумеется, но уж пострелять придется вволю! А?!

— Постой-постой, — осадил разошедшегося друга Маллинз. — На кой черт нам тридцать шесть зон? Мочки ушей отстреливать? Или, пардон, отрывать нагло выставленные средние пальцы (да-да, это мне тоже приснилось)? А как же возрастной ценз? "Детям до 25-ти строго воспрещается"?

— Не знаю... Как-нибудь выкрутятся. Их продюсер мне по секрету сказал, что они бы и рады оставить все по-прежнему (13 зон в зубы, и хватит), да совесть не позволяет. Мол, заключили хороший договор насчет спецэффектов с авторами Q3A, устроили обмен опытом с командой ST: Elite Force, сами чуток поднапряглись — в общем, грех такому богатству пропадать. Вот и изгаляются. А потом, Джонни, теперь ведь все политкорректно до соплей: русский генетик Иван Петрович в союзниках, по-английски никто, кроме тебя и других Настоящих Американцев, не выражается (исключительно на родном языке, с субтитрами)... Пропустят, никуда не денутся.

— Реализм, ха? — удивился Маллинз. — Никогда бы не подумал. В прошлый раз их писатель наворотил такого… Парни, с которыми я служил, теперь за глаза называют меня супер, на фиг, бэтменом и хихикают при встрече.

— Ясно... — Маллинз о чем-то задумался. — А трансляции по Интернету или локальной сети предусмотрены? Большой приток зрителей, сам понимаешь.

— Понимаю, Джонни, понимаю. А вот они, похоже, витают в облаках в компании с розовыми слониками. Лепечут какую-то несусветицу об "упоре на одиночного зрителя" и "возвращении к истокам жанра". Не хотят, мол, распыляться. Или что-то в этом роде. Лопухи.

— Точно. Но ты все же попробуй с ними поговорить. Мягонько так намекни, что некий Дж.Маллинз очень обеспокоен этим аспектом. Не спит, не ест, из Сети ни на секунду не вылазит. Волнуется. Глядишь — проймет, одумаются. Дашь тогда знать, ладно? Ну а я, пожалуй, направлю свои стопы к тиру. Выбью сто одно из ста, как обычно. Составишь компанию?

— Увы, — покачал головой Глэдстоун. — Пора искать кандидатуру на роль Мэдлин Тэйлор, твоей новой напарницы. Тебе кого: блондинку или брюнетку?

Маллинз почесал затылок:

— Дай-ка подумать... А есть кто на примете?

Горы, увы, скрываются за знакомым туманом. Или здесь такой климат?



НОВАЯ НАДЕЖДА

WE CREATE UNIVERSES

BLACK ISLE'S TORN
torn.blackisle.com

Жанр
РПГ

Дата выхода
4 квартал 2001 г.

Разработчик
Black Isle Studios
www.blackisle.com

Издатель
Interplay
www.interplay.com

СУТЬ
Трехмерная РПГ от Team Torment. Смысл жизни на ближайшие полгода. Уже сейчас хочется сиквела.

ОСОБЕННОСТИ
Движок LithTech 3.0 — единственное, что омрачает праздник жизни. Все остальное прекрасно: многоуровневая история, адаптированная под фэнтези система Fallout-характеристик S.P.E.C.I.A.L., четыре магические школы и сложная система управления партией. Гип-гип-ура!

Андрей ОМ

Конференция разработчиков (Games Developers Conference), мероприятие обычно до крайности тихое и, говоря шершавым языком доперестроечной "Правды", "кулуарное", в этом году обернулась очередным раундом эпического побоища "ПК против консолей". Последние получили несколько страшных ударов по самым чувствительным органам и уже вознамерились было отступать, как на ринг выскочила Black Isle (точнее, ее звездное подразделение Team Torment, создатели игры, которую я ритуально прохожу раз в три-четыре месяца). Боец в пестрых трусах четко лег в нокаут и больше не поднимался. Боец в черных панталонах весело осклабился в зрительный зал, помахивая откушенным у противника ухом.



А дым теперь модно изображать посредством нескольких мутных окружностей, посаженных друг другу на голову.

БАДЖЕТ

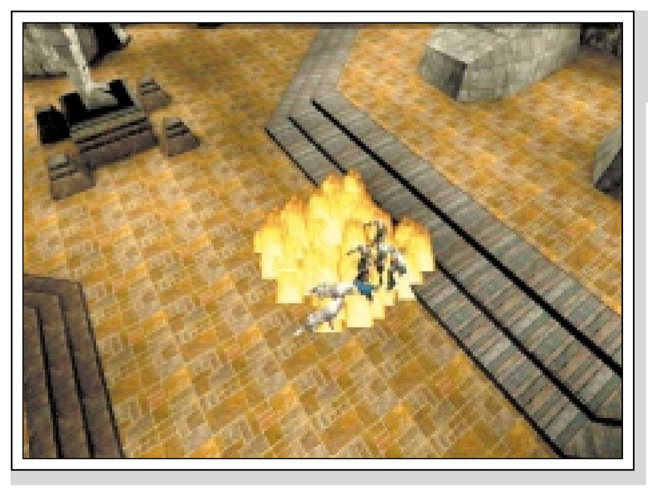
Триумфально учрежденная Fallout система характеристик S.P.E.C.I.A.L. собирается подвергнуться испытанию принудительно реальным временем и полным 3D производства Monolith: Torn, сюрприз, использует LithTech 3.0, посредством которого, кажется, сейчас делаются решительно все находящиеся в разработке игры. Здесь нам с вами предстоит еще определиться, что гаже для классической ролевой игры: неподобающая суета боев в real-time, пусть и с возможностью отдавать приказы на паузе, или сомнительный движок, который, хоть вы меня режьте, выглядит так, будто куплен на дешевой распродаже с пятисотпроцентной скидкой. Скриншоты, демонстрирующие пламя, составленное из вертикальных плоскостей, возмутительно блеклые цвета и ужасающую архитектуру, заставляют меня вспомнить единственное предложение в русском языке, состоящее из шести инфинитивов подряд: "Надо встать собраться пойти найти купить выпить".

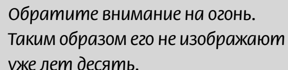
...Вы помните улицы Sigil'a? Дада, с их невероятной архитектурой, с режущими взгляд кривыми, пришедшими из сомнительных измерений, с каждой плиткой в полу, которую можно было



Максимальное приближение несколько примиряет нас с действительностью. Интересно, мы когда-нибудь заглянем в глаза vault dweller'у?

разглядеть? Ну, взгляните теперь на единоличное царствие мутного трехмерья. Infinity Engine, кажется, окончательно отправлен на пенсию. А может, лежит в ЦКБ с инфарктом. Его внучок S.P.E.C.I.A.L., однако, с гиканьем носится на деревянной лошадке по двору: обещано в разы больше perks (Pyromancer: повышается эффективность использования магии огня) и на порядок больше traits (Lone Wolf: персонаж получает больше сладкого, когда работает один, в Fallout 2 был прямо противоположный trait Team Player). Получение одних будет влиять на доступность других — обычная магия Black Isle. Вместе с perks & traits в комплект поставки войдут special attacks — одну из них, принадлежащую гномам, нам приводят в пример под заманчивым названием "No Job Unfinished". Умножьте все это на четыре школы магии и сразу поймете, что я имею в виду под вторым предложением следующего абзаца.





Обратите внимание на огонь. Таким образом его не изображают уже лет десять.

NOVA ZEMBLA

О, если бы только нам не показывали эти скриншоты... Доступная информация о Torn заставляет остро жалеть о невозможности впасть на следующие полгода в небольшой уютный анабиоз, чтобы не сильно мучиться. Создатели объясняют глубинную сущность игры как "нечто между Fallout и Planescape, но в совершенно новой фэнтези-вселенной": не избежать эльфов с гномами, зато будут и новые расы, в числе которых заявлены некто Sighe (сигхи?). Расы — один из ключевых элементов, на них будет построено множество вещей (нам здесь говорят, что, например, гномы от эля будут только звереть, тогда как другие национальности временно потеряют perception. Вывод: не пейте с гномами!): выдача квестов, подбор партии, special encounters etc.

Официальное название игры — Black Isle's Torn, сознательный шаг в сторону от D&D и Forgotten Realms. Слоган покойной Origin "We create worlds" иллюстрируется Black Isle максимально доходчивым образом. "We create Universes" — так будет точнее. Заметим в сторону, что с Torn у Black Isle будет все необходимое

Infinity Engine, кажется, окончательно отправлен на пенсию. А может, лежит в ЦКБ с инфарктом. Его внучок S.P.E.C.I.A.L., однако, с гиканьем носится на деревянной лошадке по двору...

для того, чтобы стать второй TSR (ныне WotC): собственная вселенная, в крохотном уголке которой проистекает действо, и набор собственноручных правил игры и генерации персонажа.

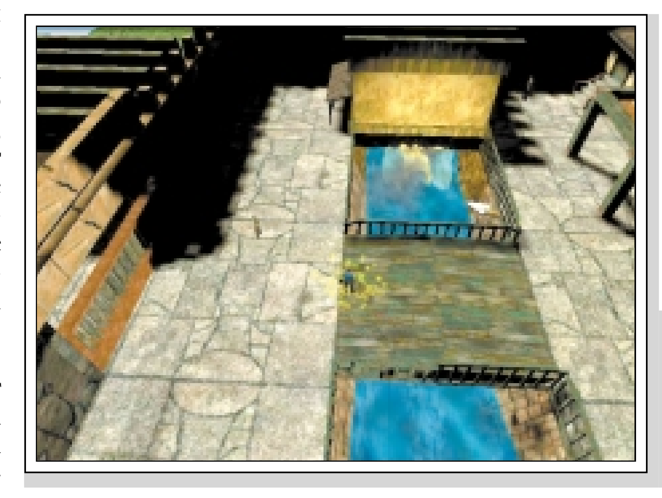
История, как мы и ожидали от драматургов Planescape: Torment, будет многоуровневой — это тот концепт, о котором мы вам рассказывали несколько номеров назад в связи в компанией Shiny: при первом приближении перед нами предстает этакий променад "отруби-монстру-башку" по Orislane с приделыванием ножек всему, что плохо лежит. Однако, если вы дадите себе труд вглядеться и прочесть диалог, вместо того чтобы закрыть его нетерпеливым щелчком (о убийство ролевых игр! Это хуже, чем в голос хохотать в кинозале!), Torn покажет вам бездну — и даже под этим уровнем сюжета будет еще один. Torment Team знает, что Ницше не шире штапельного, а Юнг — совсем не мазь, не мне вам объяснять.

ПАРТИТАЙМ

Вот что говорит Дэйв Малдонадо (Dave Maldonado), главдизайнер проекта, в интервью сотрудникам RPG Vault (rpgvault.ign.com): "Протагонист начнет игру в роли странника, обреченного судьбой приносить несчастья всем своим спутникам. Очень скоро он выяснит, что некий город похищает своих жителей по ночам, что на окраинах толпится армия кошмарных тварей неизвестного происхождения, что старый король пал от руки своего друга, — все это быстро завяжется в узел, где решения одних задач будут порождать другие, еще более сложные. Обещаю, вы надолго запомните происшедшее даже после того, как увидите наши имена в финальных титрах".

Между тем в Black Isle с особой теплотой относятся к нашим будущим партнерам по партии. Вы ведь помните, как дружественный Sulik при первой же возможности ловко разряжал minigun вам в голову, заставляя приятно нервничать перед началом каждой стычки?.. Подобного веселья в Torn, кажется, не будет: поведение компаньонов (до шести одновременно в зависимости от показателя параметра Charisma) можно будет настроить с любой точностью. Подобный тюнинг будет необходим: нам сообщают, что доступный для исследования мир будет больше, чем любая игра Black Isle, увидевшая свет до сего дня.

P.S. Верните Infinity.
P.P.S. А вот и системные требования: Pentium II 400+, 64 Мбайта ОЗУ (лучше 128), GeForce. Все готовы?



...Равно как и воду. На самом деле, если не знать, что перед нами эпическая РПГ от Black Isle, можно подумать, что кто-то продолжает слать ПэЖэ дилетантские уровни к Quake 2.

ЧУМА — ЭТО ОПАСНО

РЕЗЬБА В ЗЕЛЕНЫХ ТОНАХ

STAR TREK: BORG ASSIMILATOR

Жанр
RTS/God Sim

Дата выхода
Зима 2001-2002 гг.

Разработчик
Cyberlore Studios
www.cyberlore.com

Издатель
Activision
www.activision.com

СУТЬ
Следующий проект леворезь-бомейкеров Cyberlore грозит окончательно сорвать уже всякую резьбу, сокрушить жанровые и все прочие рамки и во второй раз после Elite Force доказать нам, что Star Trek и "кромешный неиграбельный ужас" не синонимы.

ОСОБЕННОСТИ
Новый уровень indirect control, психология роя, перманентная революция и техногенная конкиста. Визуальная обыденность, единственная вещь в Majesty, удерживавшая наш рассудок в сколько-нибудь приемлемых рамках, будет выкорчевана с корнем в первую очередь.

Андрей ОМ

Единственной лазейкой для реальности в Majesty оставался антураж: разум судорожно хватался за замки, деревца и прочую fantasy-пастораль, облегченно вздыхал и находил в себе силы смириться с непрямым контролем. Не беспокойтесь, Borg Assimilator (BA) первым делом сожжет именно этот мост.

Следующий проект леворезьбоносной Cyberlore с этого берега Атлантического океана выглядит еще более невменяемым, чем Majesty. Видите ли, раса Borg даже по меркам родительского сериала Star Trek отличается первостатейной дикостью и непростой системой жизненных ориентиров: начнем с того, что у нее принципиально кубической формы космические корабли. Краткий тест на расовую принадлежность: вы передвигаетесь шаркающей походкой контуженого зомби? Вы любите говорить замогильным голосом загадочные слова "Prepare to be assimilated"? В вашу голову зачем-то вделана китайская лазерная указка?.. Да вы, батенька, Борг. Все это, кстати, не мешает наличию в сериале полногрудой Borg Queen зеленого цвета (видите ли, имея дело с рейтинговыми телепостановками, нельзя не учитывать огромную аудиторию лиц мужского пола, открывающую для себя прелести пубертатного периода).



Это, очевидно, какая-то патология, но происходящее не устает напоминать мне ThemePark World в антураже Happy Halloween.

STARCITY MEETS SIMTREK

Ответственные лица Cyberlore грозят лично выехать в гости к каждому, кто посмеет обозвать Borg Assimilator "SimCity в мире Star Trek". Дескать, все гораздо сложнее, там будет система генерации заданий, будет уникальная схема ассимиляции неверных и нежно-зеленая цветовая гамма. Действительно, какая же это SimCity? Это скорее Star Trek: Alpha Centauri. Вы, кстати, обратили внимание на то, что Star Trek-игры никогда не ходят сами по себе, им мало своей лицензии, они непременно хотят показаться в свете под руку со старшим товарищем (Half-Life, StarCraft etc.)? Вы вот можете поместить в эту систему координат Majesty? WarCraft meets кого?.. Грех один.

Однако, не все потеряно: в интервью Cyberlore по поводу BA звучит магическое словосочетание "indirect control", — на поведение безмозглых Боргов можно будет влиять тысячей разных способов, не включающих point & click. Постройка специальных зданий, расположение control beacons, генерация мини-миссий — все это обещает быть весьма интересной алхимией. Идея в следующем: вы можете руководить колонией, принимая только решения самого высокого уровня, а можете водить каждого зомби за руку и вытирать ему нос, — игра позволит делать все это с равной легкостью. Если бы кто-то другой сказал нам, что "юниты будут не тупыми кадаврами, а логически мыслящими интеллектуальными системами", мы взбесились бы не на шутку и показательно высекли обидчика батогами, — а вот Cyberlore охотно верим. Будет специализация: от Assimilation Drones, оглушающих жертв и колющих их в соответствующие места снотворным для дальнейшей консумации, до специальных боргоносильщиков и боргстроителей. Опять же, см. выше, мы сможем позволить игре самой разобраться с необходимы-



Вокруг пасется сырье для ассимиляции. Ужо получите все по USB-порту в затылок.

ми пропорциями первых, вторых и третьих.

РАСА N+1

Хрестоматийное предупреждение, висящее на стене среднеазиатской столовой: "Помните, чума — опасное заболевание!". На этом утверждении будет строиться система ресурсов BA: существование колонии находится в прямой зависимости от человеческих жертвоприношений: чем больше индивидуумов станут частью единого разума, тем привольнее нам будет житься. Под ту же самую горячую руку попадет все — от инопланетных сооружений до ландшафта. Оперируя более привычными понятиями, представим себе многократно усложненную колонию зергов, покрывающих ландшафт биомассой creep. Так вот, в точном соответствии с седобородой шуткой, здесь будет примерно так же, только зеленого цвета: полигонная разноцветная органика колонизируемых планет будет методично превращаться нами в строгий однотонный ландшафт, больше всего похожий на внутренности лампового радиоприемника.

Собственно, механизм ассимиляции: для начала каждый оприходованный педестриан поступает в наше полное распоряжение. Далее, ассимилированная раса дает нам постепенный доступ ко всем ее технологиям: перед окончательным превращением подопытного в зеленого человечка мы имеем возможность выпытать у него ряд пионерских тайн и провести исследования носильных вещей и обмундирования (здесь, согласно драматургии повествования, в воздухе северным сиянием должны заколыхаться призрачные буквы "Sectoid Autopsi").

Вы любите говорить замогильным голосом загадочные слова "Prepare to be assimilated"? В вашу голову зачем-то вделана китайская лазерная указка?.. Да вы, батенька, Борг.

Особо суровеют лица девелоперов, когда речь заходит об основной серьезной проблеме для Боргов — расе Species 8472, единственной, насколько мы понимаем, галактической народности, представители которой не разбегаются с визгом при виде Borg Cubes. В качестве компенсации особо сильно огребут от нас Romulans, Федерация (включая Starfleet — так написано в пресс-релизе, выходит, это что-то означает) и Klingons — основное сырье для намечающейся конкисты.

(Отметим, что, судя по всему, фантазия окончательно изменила несчастным сценаристам, вынужденным придумывать по одной новой расе к каждой серии: теперь они (расы) просто нумеруются. Можно себе представить, на что через пару лет будут похожи диалоги участников: "Капитан Спок! Прямо по курсу — огромный флот Расы 131, бьющийся с силами Расы 56714! Мы погибли! Единственный шанс спастись — прыжок в неизведанные миры, где обитает таинственная Раса n+1!")

THE BORG HAS YOU

В интервью сайту Stomped (www.stomped.com) Барт Саймон (Bart Simon, главдизайнер) и Шон Вонг (Sean Wang, главхудожник) из Cyberlore проповедуют борголюбие: не стоит, дескать, относиться к ним, как к абсолютному злу (а то, следует читать между строк, ESRB не даст рейтинг Teen, и пойдет компания Cyberlore по миру, калифорнийским солнцем палимая). "Это своего рода рой саранчи — мы видим в них зло только потому, что наши жизненные интересы не пересекаются". Саранча и есть! Сообщается, что действия Боргов скажутся на экосистемах захватываемых планет: геомагнитные колебания, ионные штормы и прочие техногенные катастрофы доставят нашим механическим друзьям немало приятных минут.

"Борги, — продолжает дуэт, — это просто целеустремленная группа, которая не принимает во внимание моральный аспект своих действий. Они ассимилируют других просто для того, чтобы получать от них знания (вариант — деньги. — **А.О.**). На самом деле, это очень свежее впечатление: почувствовать себя в роли лидера организации, единственное предназначение которой — экспансия". Ну что, перед вами отличный портрет современного яппи, успешного менеджера среднего (или даже чуть выше) звена.

Какие уж тут Борги.

P.S. Давайте не поленимся и заглянем в позапрошлономерную колонку вашего покорного с. Стр.40, второй столбец. Вот, оказывается, что ошибочно принимали французы за продолжение Elite Force — Borg Assimilator! Что ж, несмотря на фактическую промашку GameData.com, название игры было включено в календарь релизов Activision еще два с половиной месяца назад. Теперь срочно ждем подтверждения информации о Jedi Knight 2/Dark Forces 3. Потом вспомните, кто первый рассказал вам об этом на русском литературном языке.

Интерфейс, как видим, тоже подвергся борговскому харрасменту.



EVERQUEST: SHADOWS OF LUCLIN

Жанр
MMORPG

Дата выхода
4 квартал 2001 г.

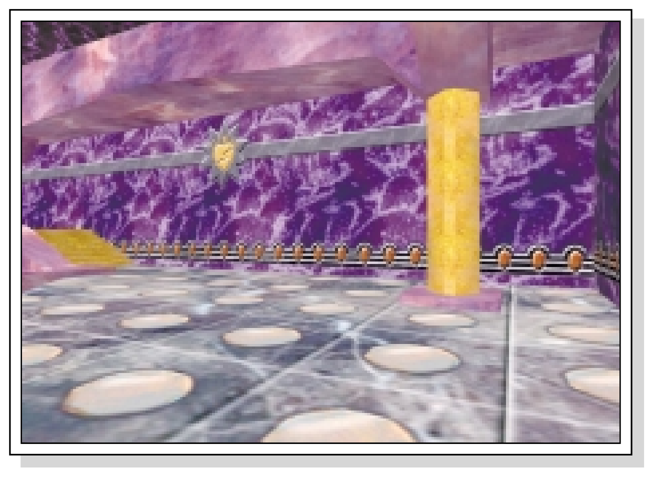
Разработчик/издатель
Verant
www.verant.com

ВСЕ ЛЮБЯТ ТРОИЦУ

EVERQUEST ПАЧКАМИ — заветная мечта каждого EQ-игрока. А потому вот вам новость о третьем по счету официальном продолжении лучшей MMORPG на данный момент.

Продолжение называется Shadows of Luclin. Оно добавляет около 25 новых игровых зон к огромному миру Everquest, оно пополняет ряды воинов еще одним классом, а местный ООН — новой расой. Оно привносит в игру усовершенствованную графику, поддержку многочисленных добродетелей DirectX 8, в том числе и hardware T&L. Скорее всего, оно будет стоить не более десяти долларов за коробку — смехотворная цена (кстати, исходный бокс EQ с недавних пор стоит те же 9.95 USD — в соответствующих кругах это называется "подсадкой"). Оно — настоящее зло для тех, кто дорожит своим временем.

Что самое интересное, места для пары дюжин дополнительных зон в королевстве Norrath уже не нашлось. Verant не стала слишком сильно расстраиваться по этому поводу и решила разместить новый стартовый город и его окрестности прямо на луне, естественном спутнике самой густонаселенной онлайновой ролевой игры. (Примечание: одному богу известно, сколько еще спутников болтается вокруг наркоманской планеты!) Аддон разрабатывается с января сего года, авторы планируют выкинуть его на прилавки уже в четвертом квартале этого же 2001-го. Настоящие оперативники.



Если вы думаете, что слово "луна" обозначает экстремальные условия, космический ветер и метеориты, подумайте еще чуть-чуть. Орки в космосе — это Warhammer 40K. А обитатели EQ вполне способны прожить без новшеств вроде скафандров и шлюзов. Так что новые территории могут обладать странной архитектурой и природой, но по сути практически не будут отличаться от оригинальных угодий. Ну, если не вспоминать о таинственных природных катаклизмах, коими обещает быть богата свежеоткрытая луна.

От изменения гравитации разработчики решили отказаться сразу. Дело в том, что подобная девиация ударит прямиком по AI монстров. А точнее, по их способности правильно ориентироваться и передвигаться в игровом мире. Вам бы хотелось, чтобы минотавры выскакивали прямо из-под земли, прорывая рогами текстуры? Или падали с неба, победоносно мыча и размахивая топорами? Вот именно...



Обитателей луны называют Kerran. Это прямоходящие гуманоидные существа, одновременно напоминающие тигра из Black & White и Килрати из Wing Commander. По своим физическим характеристикам они больше всего похожи на расу Barbarians (Варваров). Что касается анонсированного класса, он называется Beastlord. Название, наводящее на смутные подозрения, не так ли? Авторы невинно строят глазки и наотрез отказываются говорить о специализации Beastlord'ов, называя ее "секретом". Отбиваются рассказами об использовании магии (хорошо!), уникальной технике боя (расплывчато) и свойственных магам ограничениях на ношение брони (логично). А теперь давайте дружно пораскинем мозгами: ну чем же может заниматься Повелитель зверей? Может, приручать окрестную живность и использовать ее как своих питомцев, pets? Так, как это делают маги со своими элементалями и Некроманты со скелетами. Нет? Ну тогда ждем официального пресс-релиза.

Кстати, установленный предыдущим аддоном потолок в 60 уровней на развитие персонажей остается в силе. Shadows of Luclin — это ответ на очередной Ultima Online-аддон (также улучшающий графику старушки от EA) и одновременно попытка привлечь в EQ как можно больше потенциальных игроков пока-не-началось. Началось что? Внимательнее читайте метеосводки .EXE о втором пришествии MMORPG.

Александр ВЕРШИНИН

NECROCIDE: DEAD MUST DIE

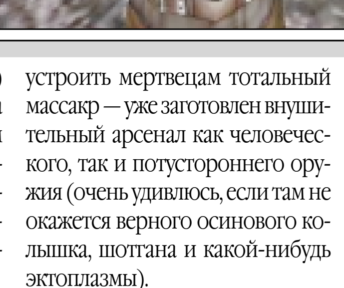
www.novalogic.com/games/necrocide

Жанр
FPS

Дата выхода
Лето 2001 г.

Разработчик/издатель
NovaLogic
www.novalogic.com

СИНДРОМ СМЕРТИ





"МЕРТВЕЦЫ ИДУТ!" — заходится в паническом визге Capcom, живущая исключительно за счет мультиплатиновой серии Resident Evil. "Убей их, убей, убей, убей!" — не отстает Sega, обе части House of the Dead которой обошли уже четыре платформы, а Zombie Revenge даст фору любому Fighting Force. "Жу-у-уть!" — в один голос подвывают новички Zima Software и NovaLogic, чьи игры еще не появились на свет, но с нетерпением ждут своего часа.

Тяга игровой индустрии к "living dead"-тематике вполне объяснима и не требует психотерапевта. Человечество так до сих пор и не выбрало наиболее предпочтительный способ покончить с собой, поэтому все эти "игры в жмуриков" не более чем мелькнувшая в голове очередного разработчика мысль: "А может, это именно ОНО?".

Какие только сюжеты не пускались в ход: и неудавшийся биологический эксперимент (Resident Evil), и маниакально настроенные борцы за чистоту природы (как, я ни словом не обмолвился о гениальном сюжете House of the Dead 2?!), и спятившие владельцы домов с мягкими стенами (Bloodline). История Necrocide: Dead Must Die похожа скорее на знаменитую (увы, не у нас) Castlevania или, если угодно, на фильм-и-комикс Blade: главным обидчиком восставших мертвецов, упырей и оборотней оказывается как раз вампир. Разнообразия для — девушка 500-летнего возраста.

Борьба пойдет с адептами древнего индийского культа, открывшими путь к бессмертию с помощью мудреных алхимических экспериментов. Наша героиня — одна из потомков древних алхимиков, вместе с вечной жизнью получивших в подарок вечное же проклятие. Определенно, причин ненавидеть напортачивших вампиров хватает с избытком, и для исполнения благородной цели — устроить мертвецам тотальный массакр — уже заготовлен внушительный арсенал как человеческого, так и потустороннего оружия (очень удивлюсь, если там не окажется верного осинового колышка, шоттана и какой-нибудь эктоплазмы).

Поскольку жанр характеризуется создателями как "sci-fi techno-triller..." (секундочку... да это же совсем из другого текста)... как самый обычный FPS "с вампирским уклоном", то базироваться Necrocide будет на, вы совершенно правы, движке Delta Force: Land Warrior (что ж, далеко не самый худший выбор). Игровые скриншоты, однако, красотами и огромными открытыми пространствами не блещут — вовсе не этого мы ждем от прославленных борцов за Максимально Удаленную Линию Горизонта. Так что до поры до времени забота об имидже игры целиком и полностью ложится на плечи поднаторевшего в таких делах товарища по имени Бром (Brom).

Этот художник, весьма известный на Западе, но, увы, пока не снискавший славы на родине слонов, работает в жанре фэнтези, специализируясь на темной стороне последнего (вы, конечно же, понимаете, о чем идет речь). На творческом счету Брома обложки книг Майкла Муркока, Энн Маккэффри и Терри Брукса, рисунки для настольных и карточных игр (TSR, FASA и др.), комиксы (DC, Chaos, Darkhorse), концепт-арт для кино (помните "Сонную лощину"?) и, что гораздо ближе к теме, концепт-арт игровой (к услугам Брома прибегали Broderbund, Blizzard, Activision, id, Raven и даже Sega).

Надо заметить, что рисунки Брома выглядят куда приятнее скриншотов, единственная отрада которых — вполне адекватные эскизам монстры. Хотя квартал-другой в запасе еще имеется (мне почему-то кажется, что выход игры успеют пару раз перенести). Поэтому не стоит раньше времени бить в барабаны и под эту музыку рыть для нерожденной Necrocide глубокую-преглубокую могилу. Надо лишь немного расслабиться и посоветовать NovaLogic сменить название игры: во-первых, не стоит употреблять столько "мертвых" слов в одной фразе (даже если это стеб), а во-вторых, помните, какая участь ждала потенциальный хит Space Bunnies Must Die? То-то и оно.



Михаил СУДАКОВ

TRADE EMPIRE
www.frogcity.com/trade/news.html

Жанр
Торгово-транспортная RTS

Дата выхода
Осень 2001 г.

Разработчик
Frog City
www.frogcity.com

Издатель
Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com

TYCOON—КЛОН



НЕ ТАК ДАВНО ДОСТОПОЧТЕННАЯ Eidos уведомила широкие массы о находящейся в разработке торговой стратегии под названием... ну да, Trade Empire. Трудится над игрой ныне почти забытая Frog City Software, до сих пор отличившаяся тремя вещами: собственным кривоватым вебсайтом, авторством давнишних Imperialism I и II (первый "Империализм", помнится, прозвучал довольно звонко, едва не дотянув до "HB", а вот второй дал форменного петуха), а также причастностью к непризнанному столпу всех новоявленных мифологических RTS/RPG Panteon.

Между делом выясняется, что все эти пост-"империалистические" годы жители "Лягушачьего города" вовсе не почивали на лаврах (если честно, за отсутствием последних), а с мечтой прославиться в голове и зелеными рублями Eidos на счету щелкали матушку Землю со спутника, дабы потом щегольнуть "ультимативным трехмерным ландшафтом" на движке собственной выделки, да строчкой в пресс-релизе о "строительстве цивилизации на четырех, пиксель в пиксель достоверных континентах".

Положим так — насчет ультимативности они хватили через край. Пяток скриншотов (бог дал, что не в 640x480) демонстрируют уровень Seven Kingdoms и Caesar III, не дотягивая даже до грустной пародии на Settlers. И, что уж совсем странно для игры, чей релиз намечен на конец 2001 года, повторяя в ноль Age of Empires, выпущенную... Скажем, в античные времена.

А сюжет?

Как явствует из названия этой заметки, нам предстоит продолжать славную традицию семейства tycoon'ов в несколько расширенных временных рамках, а именно строить и продавать со всем отсюда вытекающим. Начав в году этак 3000-м до Р.Х. китайским купцом распоследней гильдии, у нас есть шанс закончить игру в индустриальной Европе девятнадцатого столетия, монополизировав все и вся, возведя собственную Семью на промышленный Олимп современности. Сюжет построен на пятнадцати эпизодах, имевших место быть в древнем Китае и Месопотамии, Риме и во времена рассвета индустриальной революции. Эпизоды, в свою очередь, поделены на задания, местами исторически достоверные. В качестве примера разработчики приводят миссию по организации знаменитого "Шелкового пути" между Римской империей и палестинами одного из османских ханов.

Процесс развития подведомственной нам Семьи обещает быть долгим и драматичным, к чему Frog City, по ее собственным пылким уверениям, приложит достаточно усилий и мозолистых рук малоквалифицированной рабсилы. Занимаясь рутиной вроде постройки дорог, унавоживания почвы, налаживания торговых путей, непрерывно расширяясь и апробируя новейшие достижения НТР, мы будем соперничать с другими промышленно-торговыми кланами, что подразумевает игры с пошлинами и ценами, спекуляцию, обвалы рынков и прочие приятные вещи. При таком обилии возможностей настораживает дипломатичное молчание о потенциале искусственного интеллекта. Обещают лишь, что он будто бы будет "clever and plays by the same rules you do". Даже так.

Подводить итоги, не имея на руках хотя бы демо-версии, не резон, однако отметим, что разработчикам придется основательно потрудиться, чтобы выдать к сентябрю релиз удобоваримого вида. Ведь выкриками с мест, вроде "двести видов построек!" или "три десятка юнитов!", нас нисколько не очаровать. Не Америка-с.

Павел МИНСКИЙ



TONY HAWK’S PRO SKATER 3

Жанр
Симулятор скейтборда

Дата выхода
Конец 2001 —начало 2002 гг.

Разработчик
Neversoft
www.neversoft.com

Издатель
Activision
www.activision.com

ТОНИ ХОУК ТРЕТИЙ, ЕГО ВЕЛИЧЕСТВО

ДОЙНУЮ КОРОВУ НЕ СДАЮТ на скотобойню, особенно если она несет золотые яйца высшей пробы и систематически получает награды на престижных международных игровых выставках. Иначе говоря, Activision и Neversoft только что объявили о скором выходе Tony Hawk’s Pro Skater 3. Мы в неописуемом восторге. Присоединяйтесь.

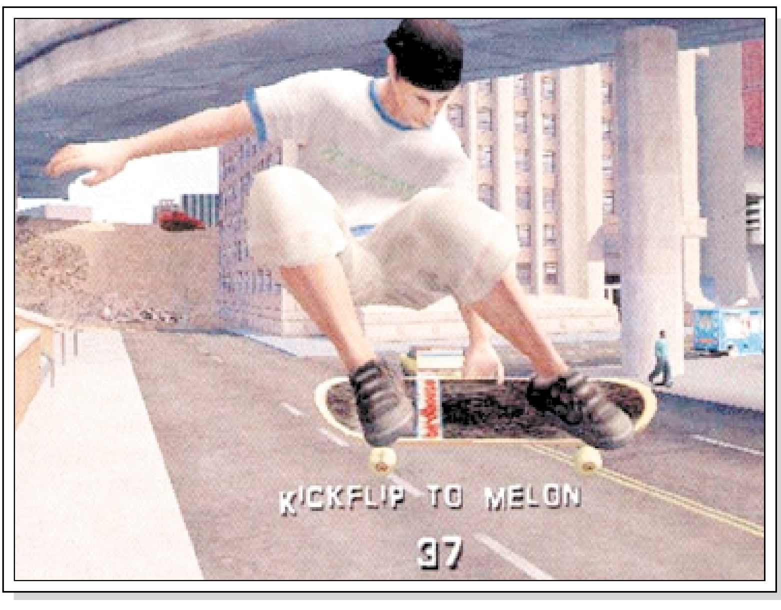
Новый “Тони Хоук”, планируемый к выходу на всех шести платформах (да, включая ПК), будет столь же разительно отличаться от второй части, как Tony Hawk’s Pro Skater 2 в свое время отличался от оригинала. По просьбам любителей Carmageddon, в игру включено попутно-встречное движение и шляющиеся по улицам пешеходы (*уст.* “педестрианы”). До кучи накиданы естественные и искусственные катастрофы (кажется, я догадываюсь, КТО будет им виной), а также изменяющиеся погодные условия. Крайне весело, должно быть, проехаться по крыше несущейся навстречу машины, обогнуть с десяток перепуганных пешеходов и, исполнив недетский приемчик “Kickflip to Melon”, приземлиться на рушащийся от землетрясения мост. Адреналин ведрами!

Графический движок, и это ожидалось, переписан с нуля. Уровни стали еще более монструозными (а ведь, вы не поверите, некоторые товарищи умудрялись заблудиться и на просторах “Тони-2”!), а детализация объектов и персонажей (в особенности вашего подопечного) “резко повысилась”. Полигонов и текстур как раз хватает на то, чтобы никому не дать лишнего повода поиздеваться над гениальной, кроме шуток, игрой, тыча в ее сторону грязным пальцем.



В соответствии с принципами эволюции вместе с качеством исполнения комбо-трюков подрастет и их количество. Полностью переработана система связок и индивидуальных приемов (а это значит — десятки человеко-часов работы с motion capture): очевидцы утверждают, что уж теперь-то скейтеры катаются, прыгают и ведут себя совсем как живые. Учитывая, что довольно трудно найти человека, недовольного motion capture в Pro Skater 2, нас ждет нечто запредельное.

Локейшены представлены скейт-площадками Рио, Лос-Анджелеса, Токио, Парижа и далекой северной страны Канады. В качестве особого подарка — знаменитый Skater’s Island в Мидлтоне (штат Род-Айленд) и, на радость всем любителям себя показать и людей посмотреть, специальный “сетевой” скейт-парк. Крайне полезное изобретение: здесь вы можете выделывать безумные пируэты, крутить обороты на 900 градусов... да хоть колесом ходить. И в любое время суток за вами неустанно будет наблюдать куча-мала посторонних скейтеров. Тоже, между прочим, не сидящих на месте (остается дать парням в руки по “Узи” и начислять по тысяче очков за каждого отстреленного спортсмена).



Интересное дело: с полноценной поддержкой мультиплейера, полностью интерактивными гигантскими уровнями, расширенным набором движений и всевозможными нехорошими излишествами вроде снующих по своим делам пешеходов (говорят, для прохождения одного из уровней надо будет предотвратить ограбление винно-водочного магазина. Да нет же, я серьезно!) Tony Hawk’s Pro Skater станет еще бесконечнее, пусть это и противоречит элементарной логике. Есть ли предел совершенству?

Михаил СУДАКОВ

P.S. Любители статистики, пожалуйте-ка сюда. Среди скейтеров, кроме старика Тони, вы увидите: Bam Margera, Steve Caballero, Rune Glifberg, Eric Koston, Bucky Lasek, Rodney Mullen, Chad Muska, Andrew Reynolds, Geoff Rowley, Elissa Steamer и Jamie Thomas. Плюс традиционный редактор “Сделай сам”.

STAR TREK: ARMADA II

Жанр
RTS

Дата выхода
4 квартал 2001 г.

Разработчик
Mad Doc Software
www.maddocsoftware.com

Издатель
Activision
www.activision.com

ТАКИХ НЕ БЕРУТ

ЧЕРТОВ СЕРИАЛ, НАУСЬКИВАемый Activision, в последнее время начал взасос любить наш вяло отбивающийся жанр. В результате в одном только этом номере — два анонса RTS, начинающихся магическим словосочетанием. Уважаемый редактор, можно я прямо сейчас напишу на Armada II рецензию? Примерно такую: "Боже мой, ПОЧЕМУ эти люди думают, что дохлая игра, в которой ужасно решительно все, будет отплясывать танец живота и зажигать в наших глазах хищный блеск по той только причине, что в ней дозволено строить ромуланские фрегаты (или как, черт дери, называются эти лохани)?"

Как и сиквел чудо-игры Starfleet Command, о который мы решили не пачкать подошвы, Armada II разрабатывается специально для такого дела созданной бандой Mad Doc Software, в которую для солидности взяли девятерых сотрудников Looking Glass. Не обольщайтесь — весь остальной персонал суть патентованные бездари, родившие оригинальную Armada. Зато теперь вы не будете удивлены, когда увидите на коробке (ладно, на мутной бумажке) торжественную надпись: "От создателей Thief и System Shock 2!!!". У, дьяволы.



Вот как говорят об игре сами девелоперы: "We've got more races, more ships, more special weapons, better AI, more game modes" и (добавлю от себя) голоса самых популярных актеров сериала Star Trek™ Next Generation®! Все, дальше можно не продолжать. Поэт падает, его уносят. Вы, конечно, мне не поверите, но "new races have been built from the ground up!" Именно так, с восклицательным знаком.

Характерной чертой оригинальной Armada, как все помнят, был псевдотрехмерный космос, который страшно хотелось половчее повернуть. Вместо этого игра с наслаждением тыкала нас выражением лица прямо в сетку квадратиков, на которые было расчерчено все пространство. Думаете, что-то изменилось?.. Ага, щаз. Однажды после двухсполовинолетней давности московского урагана я выглянул в окно и увидел рухнувший завязанный морским узлом рекламный щит с надписью "Инкомбанк. Стихии неподвластен".

...Вместе с тем будут дозволены трехмерные формации, что бы это ни значило. "Вы будете думать в 2D, но использовать тактику 3D". А можно, я буду думать так, как мне это удобно?.. Впрочем, понимаю, риторический вопрос. "Можно — за дверь", как говорили учителя в моей средней школе. В утешение получаем двухмерные карты, многие из которых будут превышать размерами уровни оригинальной "Армады" в 15 раз. В той же пропорции, должно быть, автоматически возрастет играбельность (некоторые еще называют ее интересностью).

Если кого-то это интересует, сообщаю последнюю новость: в игре будут три кампании общим числом 27 миссий. Federation vs Borg, Klingon vs Cardassian и Borg vs Species 8472. Черт, а где же Romulans, которых я так бодро лягнул в первом абзаце?

Андрей ОМ

ЯСТРЕБЫ ОНЛАЙНА

Наблюдения Game.EXE за приближающимся циклоном второго поколения онлайновых ролевых игр продолжаются. И вот неожиданная весть. На днях на берегу рядом с нашей метеостанцией было обнаружено бездыханное тело одного из фаворитов грядущей онлайновой гонки — Ultima Online 2, или Ultima Worlds Online: Origin, как называли проект сумасшедшие говоруны из стахановского пиар-отряда Electronic Arts.

Мощным движением, напоминающим развязку спора между Александром Великим и Гордиевым узлом, боссы EA отрубили жизнерадостный, наполовину созревший плод Ultima Online 2 (UO2) — вместе с командой разработчиков и остатками фирмы Origin. 85 человек из сколоченного еще Ричардом Гэрриотом (Richard "Lord British" Garriott) коллектива внезапно оказались абсолютно не у дел. Безработными. Остальные сотрудники бывшей Origin были привлечены к общественно-полезным работам по удержанию на плаву титанического тела Ultima Online и некоторых других гениальных проектов EA. Весело.

Несколько бывших сотрудников фирмы с горечью заметили, что "игра уже жила". Боевой алгоритм был готов. Магия цвела и пахла. Банковская и экономическая системы работали как часы. Интерфейс — в боевом состоянии. На руках у команды разработчиков уже была играбельная версия UO2. И вдруг — большой бадабум!

Причинами выкидыша заинтересовались наши патологоанатомы. И пришли к следующим интересным выводам. Вот уже несколько лет большаяпребольшая фирма Electronic Arts изо всех сил пытается стать Лидером в Области Онлайновых Развлечений. Специально для этих целей компанией был построен чудовищный образчик сайтостроения — EA.COM. Чуть позже оказалось, что затея приносит не прибыль, а чистый убыток: видимо, фокус-группа немного ошиблась в расчетах. Причем убыток в несколько десятков миллионов долларов ежегодно.

К милой пушистой и обаятельной с любой точки зрения EA люди почему-то наотрез отказывались тянуться. И тогда "мил. пуш. об." вновь пришла в действие. В частности, отправила своим подопечным из отделения, носившего когда-то гордое имя Origin, письмо примерно следующего содержания:

"Сегодня мы решили произвести несколько увольнений... Надеюсь, никто не в обиде, понимают и уважают наше решение. Бла-бла-бла... Вот несколько факторов, повлиявших на наше решение:

1) Приобретение www.pogo.com. Сделав эту ценную покупку, мы на два года вперед перевыполнили план по освоению рынка семейных онлайновых развлечений (!). Pogo оценивается многими компаниями как лидер в сфере... услуг... дети радуются... от всего сердца... больше всего посещений.

2) Мы пораскинули м. и решили сконцентрировать наши усилия на поддержании UO. С 1997 года игра успешно развивается и привлекает все больше и больше подписчиков. Поэтому мы и подумали: зачем нам создавать конкуренцию UO1, улучшать и переделывать что-то, если люди и так тянутся к нашему онлайновому миру? Так что давайте лучше сделаем для UO свежих монстров, новые земли, посадим новые деревья и построим новые дома...

В результате слияния EA.COM и Pogo мы стали одним из самых популярных сайтов во всем игровом Интернете! А представляете, какой фурор ожидает нас, когда мы запустим такие проекты, как Majestic, Earth & Beyond и The Sims Online?"

Все эти катаклизмы подняли со дна мирового океана одну небезынтересную нам личность — Лорда Бритиша. Тот посочувствовал уволенным коллегам, но отметил, что теперь у него может вдруг, единым махом, появиться проверенная в боях команда талантливых разработчиков. Числом в 85 человек. Кто бы это мог быть?

Александр ВЕРШИНИН

OZZY'S BLACK SKIES

Жанр
Шутер имени рок-звезды

Дата выхода
2001 г.

Разработчик
iROCK Interactive
www.irock.com

Издатель
Не объявлен

ВОЛШЕБНИК ИЗ СТРАНЫ ОЗЗ

В НАШЕ ВРЕМЯ НИ ОДНО уважающее себя рок-светило не может обойтись без игры в свою честь. Уже отметились KISS, на очереди, очевидно, Купер (Элис) и Мэнсон (Мэрилин). А теперь на горизонте возник и Осборн (кстати, большой приятель музыкантов KISS) с практически одноименным трехмерным шутером. Взялась за это пошлое дело некая iROCK Interactive.

Из личного дела: основана в январе 2000 года Virtus Entertainment (знающей двоюродного брата Тома Клэнси и дантиста Майкла Крайтона), а все ее сотрудники дезертировали из Entertainment Networks, где работали над Red Fury, боевой гонкой на моторных лодках. Имеет офис на Беверли-Хилз.

В отличие от других знаменитостей, Оззи Осборн поначалу уделял первой игре имени себя ненормально повышенное внимание. Он не только подвывал на звуковой дорожке и кричал дурными голосами за разных персонажей, но и старательно обдумывал название (так Ozzy's Savage Skies превратилась в Ozzy's Black Skies). Внеся неоценимый вклад, заслуженный рокер, впрочем, укатил в Англию пугать детишек, оставив iROCK в покое.

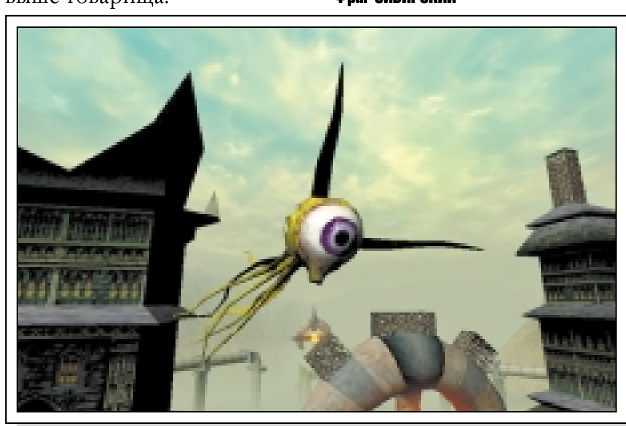
В калифорнийских офисах вовсю кипят многопользовательские баталии: в далеких и близких небесах кошмарные создания, представляющие три воюющие стороны, сводят счеты посредством магических орудий. Движок — "следующего поколения", сюжет — "безумный", спецэффекты — "сценические". Судя по ролику и картинкам, RFEngine расправляется как с пещерами, так и с долинами под кислотными небесами. Собственно, игра-то о наездниках на драконах.

В штате команды аж 26 человек. Тем не менее iROCK не так давно отчаянно разыскивала еще двоих дизайнеров для работы над картами и моделями. Ozzy's Black Skies нацелена на весь спектр платформ — от PC до PS2. Вице-президент Роберт Стивенсон (Robert Stevenson), главный человек в деле Оззи-компьютеризации, не стесняется выступлений на публике: он плюется в зал, называет Black Skies "шутером от первого лица с участием боевых машин и элементов адвенчуры" и бегает по сцене нагишом. Но на ходулях.

Black Skies окажется, по всей видимости, либо банальным подобием Psycho Circus, в котором найдется место событиям жизни и карьеры Оззи Ивановича Осборна, либо ярким и необычным подобием Psycho Circus, следующим по мере возможности музыкальным изыскам указанного выше товарища.

Без участия Оззи скорость работы iROCK над вторым в их игрографии продуктом близка к сверхсветовой. Разрабатывается Black Skies один год. Месяц назад уже бродили слухи о некоей Savage Skies. А затем, сразу же после первых картинок и образчиков, короткий ролик Ozzy's Black Skies появился на новом диске Оззи повсеместно в магазинах грампластинок. На прошлой неделе Осборн наезжал в Калифорнию и был проведан сотрудниками iROCK. По свидетельству калифорнийских очевидцев, звезда даже открыла один глаз с укатившимся в поднебесье зрачком и в знак одобрения откусила голову летучей мыши.

Фраг СИБИРСКИЙ



СКАЗКА НА ЧЕТВЕРЫХ

Анонс Rayman M (или Rayman Tribe, если угодно), первого в истории человечества трехмерного многопользовательского платформера, не стал для нас такой уж большой неожиданностью. Труднее всего было решить, какие именно цели (денежно-скопидомские, новаторско-исследовательские или услужливо-благородные) преследует Ubi Soft в своей отчаянной попытке совместить несовместимое. Из голых, не увязших в патоке пресс-релизов фактов удалось почерпнуть совсем немногое, так, пустяки — лишь куцые обрывки грозящего нахлынуть великолепия (нахлынуть и смять, раздавить игрока, попавшего под ноги конкурента) и искреннюю веру в то, что платформер испокон века играется в одиночку.

Мы знаем, что действие Rayman M ("M" — это "Multiplayer", ви понимайт?) происходит в красочных мирах Rayman 2: The Great Escape. Красочных, но не приукрашенных ни единым полигоном. Справедливости ради стоит сделать ремарку: не родилась еще аркада, способная затмить Rayman 2 во всем, что касается радужности окружающего мира. Освещение — другое дело, тут нашему приятелю здорово утерла длинный нос неведома зверушка по имени "Подарочек".

Еще мы абсолютно уверены, что в игре, помимо Рэймана, появятся несколько его друзей (и подружек), в числе которых будут умора Глобокс и фея Лин, а соревноваться смогут максимум четыре человека. Или существа. Бывшие закадычные, приобретя все умения Рэймана (и взращивая их по ходу игры), начнут строить друг дружке всевозможные пакости, сооружать ловушки и кидаться светящимися шариками, не забывая и о том, что надо успеть к финишу (финиш — это "конец уровня", договорились?). Будьте покойны — никуда не денется большой-пребольшой "сплит-скрин", рассекающий экран на две, три, четыре части, и таймер, отсчитывающий неумолимые микросекунды. А вот за игровые режимы, о которых разработчики не уронили ни словечка, стоит поволноваться: а ну как поработают спустя рукава и лишат народ таких исконно русских развлечений, как дефматч, Capture The Fairy и Team Globox?

Нам обещают, что Rayman M выйдет к этому декабрю, предварительно будет устроено явление игры честному народу на E3, и, памятуя о некоторых особенностях проекта (старый движок, знакомый мир, родные персонажи), надо признать — видимо, так оно и случится.

Михаил СУДАКОВ

WARHAMMER ONLINE

Жанр
Online tactical wargame

Дата выхода
2003 г.

Разработчик
Climax

Издатель
Games Workshop
www.gamesworkshop.com

БУБЕН ВЕРХНЕГО МИРА

КАК УЖЕ НЕОДНОКРАТНО отмечалось нашим журналом, число анонсированных онлайновых явственно превысило количество людей, способных в них играть. Фактически, если вы не Sony и не Microsoft, не EA и не LucasArts, то ваши шансы выбиться в люди и заманить в свои сети более десяти человек крайне невелики. Рынок поделен. NASDAQ в своем падении приблизился к центру Земли, и интерес к онлайну вообще и к сомнительным развлечениям в его рамках в частности падает ровно с такой же скоростью. Это, да позволена мне будет подобная аналогия, как рынок аудита: 75% принадлежит пяти топовым компаниям. Остальные могут делать умные лица, вручать друг другу премии, занимать высокие строчки в рейтингах и давать прессе неглупые интервью, но все кому надо понимают: их удел — объедки с барского стола.

С компанией Games Workshop и ее Warhammer Online определенно такого не будет.

До сей поры Games Workshop (GW) прозорливо занималась исключительно оффлайновым бизнесом — теперь нет нужды в драматических криках "Я разорен!" и в прыжках с верхних этажей небоскребов. Всю работу за GW делало и делает коммьюнити, а поддержанием жизни в корпоративном сайте www.gamesworkshop.com (примерно 700 тысяч уникальных посетителей ежемесячно) испокон века занимается ровно четыре штатных сотрудника. Не четыре тысячи и даже не четыреста.

Несерьезно, правда? Тем любопытнее решимость GW плотно и собственноручно заняться разработкой онлайнового мира: если просто взять количество фэнсайтов, найденных Yahoo по ключевому слову "Warhammer", и принять каждый из них за одного подписчика Warhammer Online (WHO), то... Получается, что руководству GW уже можно присматривать на Багамах по новому участку. Спросите, наверное, почему я так подробно останавливаюсь на столь низменных вещах? Элементарно: то, что имеет грамотную бизнес-модель (не путать с громкой лицензией, которая сама по себе совершенно не гарантирует успеха!), — будет работать. Все остальное — не будет. WHO определенно будет приносить родительской компании прибыль, а значит, за будущее игры можно не беспокоиться. Совершенно невыносимая легкость бытия.



Как мы кратко отмечали в октябрьском номере, "железной" частью игры занимается компания с неблагозвучным именем Climax, которая продала GW невероятной красоты engine с бескрайними возможностями масштабирования. Оным возможностям предстоят тяжкие испытания: дата выхода WHO — 2003 год — изменений не претерпела. "Каким тогда будет лицо онлайновых игр? — пишет мне OMX в сугубо частном послании. И сам же отвечает: — Ужасным".

Новая студия Climax переехала в Ноттингем, где располагается главный офис Games Workshop, — вместе они производят то, что будет "не просто адаптацией настольных игр, как все предыдущие КИ по Warhammer, но аутентичным выражением духа и буквы классики" (!). Здесь позвольте вам этого не позволить. A Shadow of the Horned Rat и Dark Omen? Между тем окончательно выяснилось, что WHO будет проистекать в декорациях фэнтези-Warhammer, классической вселенной. Сообщение для тех, кто привык тратить на кисточки из беличьей шерсти не менее тысячи долларов в месяц: в игру непременно будет встроен аналог Paint для покраски орков в подобающий им глубокий зеленый цвет. Утилита же для дизайна баннеров и логотипов отрядов должна и вовсе стать отдельным запускаемым файлом.



GW и Climax (представители которых, по их собственному признанию, вместе пьянствуют по пятницам в ноттингемских пабах) говорят, что игра будет "тактическим варгеймом с элементами стратегии" и меньше всего будет напоминать, чур меня, C&C, который, по их мнению, является игрой "легкой и неглубокой". Мягко, мягко сказано, други! Дальше следуют дежурные заклинания о том, что ничего даже примерно похожего в онлайне до сих пор не было, а Ultima Online и Asheron's Call суть первые робкие шаги младенца. Рон Джиллард (Ron Gillard), CEO Games Workshop: "Ну да, сейчас в онлайне есть несколько глобальных игр, но ни одна из них не имеет четвертьвекового бэкграунда". В таких масштабах трехгодичный цикл разработки дикостью совсем не кажется. Если вам достаточно лет, вы приходите с приятелями обсудить свои битвы в паб. Если недостаточно — в школу. В обоих случаях вы обязательно попадете в сети WHO.

Андрей ОМ

PARIS–DAKAR RALLY
www.dakar-rally-game.com

Жанр
Гонки

Дата выхода
2001 г.

Разработчик
Broadsword Interactive

Издатель
Acclaim
www.acclaim.com

НАСТОЯЩИМ МУЖЧИНАМ

УЖ В ЧЕМ В ЧЕМ, А В ИЗБЫТКЕ игр, посвященных самому знаменитому "испытанию для настоящих мужчин" — ралли Париж-Дакар, — родную платформу обвинить никак нельзя. На выбор страждущему любителю гонок предоставляется широчайший спектр развлечений: от "Формулы-1" до внедорожников, от мотоциклов до футуристических агрегатов сомнительного происхождения.

И лишь маленький участок пути между Парижем и его другом Дакаром, проходящий через Францию, Испанию, Марокко и Сенегал, длиной всего 10 тысяч км, помечен на политических картах разработчиков огромным белым пятном и парой-тройкой предупреждающих надписей типа: "Terra incognita", "Чуваки, здесь обитают драконы", "Trespassers will be eaten".

Винить в этом... некого. Для создания полноценного, без купюр и прикрас симулятора П-Д ралли, необходимы усилия, вчетверо превосходящие любые потуги потрясти основы вселенной очередной проделкой из серии Colin MacRae Pro Rally Championship 3000. Нелишним будет заметить, что в гонке, помимо обычных раллийных авто, участвуют мотоциклы, грузовики, багги и т.д. Обеспечить каждого соискателя достойной физической моделью — задача трудоемкая и до крайности что? — нудная. Немногие герои решаются на такое.

В Acclaim тем не менее подошли к процессу со всей ответственностью. Мы давно уже не верим пустым обещаниям, но зачастую, и не без оснований, полагаемся на свое зрение. Поэтому, одним лишь глазом взглянув на скриншоты и подивившись неземным красотам, развешиваем уши и усиленно внимаем разработчикам: эти не соврут.



А обещаний предостаточно. В числе первых — двенадцать трасс, каждая длиной в 25 километров. Не десять тысяч, но разгуляться есть где. Утверждается, что некоторые машины (к примеру, внедорожники) смогут перемещаться по пескам и камням относительно свободно, тогда как водителям более капризных багги потребуется, случись на дороге неприятность, искать обходные пути, коих, разумеется, окажется в порядочном избытке.

Хватает в Paris-Dakar Rally и всевозможных путевых неурядиц. Тут и там груды камней, поперек дороги ложатся гигантские деревья, вездесущие перекати-поле бьются о ветровое стекло, грозя вынести его с концами (весьма спорный момент, но не стоит придираться по мелочам)... Если водитель не слишком аккуратен и машина изрядно бьется — надо искать ближайший ремпункт. А это лишняя потеря времени...

Особый интерес представляют расщелины. Завидев такую издалека, следует разогнаться посильнее и, перекрестившись, прыгнуть прямо в бездну. Авось пронесет, и ты окажешься на другой стороне. В противном случае, с горечью взирающий на побитую машину гонщик осознает, что ко всем проблемам добавилась еще необходимость выбираться наверх, избегая камнепадов.



Еще один забавный момент — строгий контроль за состоянием гонщика, на которого с каждой минутой, проведенной за рулем, наваливается недетская усталость. Взбодрить притомившегося можно доброй порцией родниковой воды и килограммом вяленого мяса (здесь мерзавец автор, конечно же, порет отсебятину: достоверно известно, что гонщики будут питаться бананами. — **Прим. ред.**). И это, пожалуй, правильно — если, конечно, волнительные заботы о своем подопечном не перерастут в заурядную повинность.

Игра обещает выйти в этом году на ПК и <CenSored2> одновременно. Тут мы позволим себе немного поиздеваться над консольными: наша версия выглядит куда симпатичнее и веселее. Высокая трава, кристально чистая вода, моря лесов, барханы, изумительная детализация и невероятная глубина прорисовки — все при нас. Чего о страдающей нехваткой текстурной памяти версии для <CS2>, хо-хо, не скажешь.

Михаил СУДАКОВ

DREADNOUGHTS
www.xenopi.com/dreadnoughts.htm

Жанр
Командный шутер

Дата выхода
Не объявлена

Разработчик
Xenopi Studios
www.xenopi.com

Издатель
Не объявлен

КАПИТАН И ЕГО КОМАНДА

ОНЛАЙНОВЫЕ КОМАНДНЫЕ игры потихоньку раскручиваются, и не только потому, что такова сегодняшняя мода. Их дешево делать (не нужно тщательно прорабатывать сюжет, добиваться того, чтобы игра была одновременно сложной и в то же время проходимой до конца обычным игроком, следить за тем, как игрок постепенно накапливает оружие, не допуская, чтобы его (оружия) было слишком много, а то всех перебьет и заскучает). Их почти не воруют (какой смысл воровать, когда без заветного ключика тебя не пустят ни на один сервер?). А главное — народ от них еще не слишком устал.

Первые ласточки вроде Quake 3: Team Arena еще содержали в себе одиночные компоненты (игру с ботами). А следующее поколение, похоже, окончательно освободится от этого пережитка, и игрокам придется устраивать себе интересные развлечения без посторонней помощи.

Dreadnoughts — это по-русски так и будет: дредноуты. Здоровенные бронированные туши, ощетинившиеся пушками и битком набитые крутыми парнями, тоже, в свою очередь, ощерившимися "пушками", хотя и чуть помельче. В случае игры от Xenopi Studios подводные лодки будут гибнуть, как в детском стишке, в степях Украины и обязательно в воздушном бою.

Представляем себе бескрайние степи. Или Валдайскую возвышенность. Или Кавказские горы. Утыканные некоторым (увы, пока неизвестным) количеством форпостов, занятых выработкой чего-нибудь полезного (по большей части энергии, но, видимо, не только). Над всем этим летают те самые дредноуты. С двигателями, энергетическими щитами, пушками и пехотинцами.

Пехотинцы, само собой, — простые ребята в скафандрах и с шотганами (я всегда знал, что так и будет выглядеть типичная война будущего). Дредноуты — агрегаты неслабые, конечно, но, как говорят сами авторы, "если подраться захотят два дредноута, то шансы будут 50 на 50, а это скучно, поэтому мы решили оснастить их уязвимыми изнутри частями: двигателем, генераторами щитов и т.п., и если вражеский десант их взорвет, то дредноут сильно ослабнет". Кроме того, не исключается и вариант с захватом форпостов (от которых поступает энергия) и последующим выносом оголодавшего врага.



Как это будет выглядеть с жанровой точки зрения? Как типичный шутер от первого лица, но с парой отличий. Первое и главное: из команды выделяется капитан, который будет играть не в шутер, а в стратегию в реальном времени — с мышиным управлением, легендарными "резиновыми рамками" имени Хажинского-Ома и прочими RTS-атрибутами. Он же займется передвижениями дредноута (все той же мышкой, никаких джойстиков и рулей!). А второе отличие (впрочем, уже опробованное в Tribes) — активные действия в воздухе.

Приказы капитана дойдут до каждого игрока в виде несложных графических и текстовых команд ("пойди туда, не знаю куда, взорви то, не знаю что" — и стрелочка на лицевом щитке). И, само собой, в духе незабвенной Team Fortress, будут классы. Кто-то отправиться "инженерить" (лужу, паяю, дредноут починяю), кто-то сядет за пушки и пулеметы (кроме главного калибра, безусловно, будут и оборонительные "мелкашки" по бокам и сзади). Снайперы, скауты и прочий ремесленный люд — в полном комплекте.

Как водится, половину сайта (фирмочка крохотная, только что родившаяся, всего три человека, двое из них программисты) занимает гордое описание движка по имени Flex, но позвольте мне, пока я не увижу хоть одну движущуюся картинку, о нем умолчать, тем более что движок, как гордо говорят сами авторы, "готов процентов на 50" (что в жизни чаще всего означает "только начат"). Пресловутая тесселяция в реальном времени (то есть красивые кривые поверхности), скелетная анимация с одновременным проигрыванием анимаций для разных частей тела, голосовые переговоры, до восьми игроков в команде, полное отсутствие одиночной игры.

Авторы обещают, что без всякого сомнения отдадут народу на растерзание инструментарий для создания модификаций, но обещают осторожно — если что, могут и передумать. На вопросы об оружии, классах и прочих деталях отвечать отказываются наотрез, отбояриваясь вот этим: "пока мы пробуем разные вещи и оставляем то, что срабатывает".

Словом, птичка уже снесла яичко, но каким будет птенец не знает даже она сама. Давайте подождем годик-другой, глядишь, и вылупится...

Господин ПЭЖЭ



STARMAGEDDON

www.starmageddon-online.com

Жанр

Клон Homeworld

Дата выхода

Осень 2001 г.

Разработчик

CODA

www.coda.com.pl

Издатель

Не объявлен

КАК ШУТЯТ В ОДЕССЕ

КАК ПРИНЯТО АНОНСИРОВАТЬ HW-клоны в Восточной Европе? Вы делаете вид, что последние пять лет не играли в игры, не посещали Интернет и жили в герметично запечатанной стеклянной колбе, плавая в формалиновом растворе. Вы, ничтоже сумняшеся, начинаете пресс-конференцию со следующей фразы: “Мы разрабатываем Starmageddon для тех, кто хочет открыть для себя глубину и красоту бесконечного космоса, совмещенную с неслабым стратегическим экспириенсом”. (Ближе к концу спича вы, впрочем, дежурно обмолвитесь, что игра находится в разработке уже более двух лет, а ваши слушатели привычно домыслят про себя: “...когда Homeworld еще падал с горшка, стукаясь лбом об пол”.)

Позже вы скажете о том, что основная новация вашей игры — полное, безоговорочное, без аннексий и контрибуций 3D. Вы будете всерьез убеждать слушателей в том, что никому до вас еще не удавалось создать удобную схему управления войсками в полном трехмерье. Вам будут пытаться возражать, кто-то встанет, с грохотом отодвинув стул, и выйдет вон, но вы продолжите бубнить: “Когда вышел Quake, многих тошнило и кружилась голова, но теперь все с удовольствием играют в FPS!”.



На задних рядах поднимется шум, там засуетятся санитары, застрекочут электрошоковые машинки, и кого-то, дико вопящего нелицеприятное, вынесут вон. “Опять Ома турнули”, — прошелестит по рядам. Здесь вы начнете рассказывать о сюжете: “История будет разворачиваться с каждой миссией. Вы начнете игру в следующей диспозиции: во главе огромного флота, отправляющегося колонизировать удаленную систему. Вдруг происходит непредвиденное! С Земли приходит сигнал бедствия! Вы бросаете все и направляетесь навстречу таинственным приключениям!! Но больше я ничего вам не скажу, чтобы не испортить подлинно шоковый эффект от придуманной нами сюжетной свистопляски”. Чтобы уж совсем никто не догадался, что случилось с хоум... простите, Землей, вы сознаетесь, что сильно вдохновлялись шедевром Альфреда Бестера (Alfred Bester) “Stars Are My Destination” (подозреваю, это такой своеобразный Luck’yanenka), потому что там есть космос и большие светлые чувства между героями.

По лицам внимающей вам прессы вы начинаете замечать, что эти сволочи что-то заподозрили. Пора спасать положение! Здесь вы вынимаете из рукава один из главных своих козырей: мультирасовое противостояние! Кроме вас, в Starmageddon (над предпоследней буквой полагается ставить две точки, как над “ё”, — наверное, это несет скрытый смысл, но выпускник ЦПШ Word с такими вещами не дружит) слоняются две расы, причем вовсе не обязательно, что они все время будут вам противостоять. С одной из них можно будет даже торговать!.. Ах да, две из трех рас будут играбельными.



Кто-то в первом ряду нервически захихикает и начнет трясти головой, тщась прогнать морок. Кто-то робко вытянет руку: “В чем, по-вашему, заключается уникальность игры?” На вашем лице гуляет блаженство. Вы ждали этого вопроса. Висит звенящая тишина.

— В Starmageddon будут уникальные юниты!

Кто-то зальется звонким истеричным смехом, переходящим в рыдания. Но что вам истерики! Для удара милосердия у вас припасено самое сладкое: “Одна из интереснейших черт Starmageddon — многоуровневые сражения. Только представьте: одна часть вашего флота бьется, скажем, около Земли, а вторая в это время сражается около, скажем, Марса. В любое время вы сможете переключаться между ними, и действие ни с одной стороны не остановится ни на секунду! Только представьте, какие тактические возможности это открывает!”

Пока присутствующие живо представляют, как распорядится оставленными без внимания войсками услужливый дурак AI (про который вы сознательно не сказали ни слова), вы завершаете монолог эффектным росчерком: “Как только мы найдем издателя, станет доступной публичная демо-версия!”.

Оглядывая потрясенные лица, вы блаженно улыбаетесь: презентация удалась.

Андрей ОМ

SKITTLES: DARKENED SKYE

www.simonsays.com/subs/index.cfm?areaid=58

Жанр
TPS

Дата выхода
Конец 2001 г.

Разработчик/издатель
Simon and Schuster Interactive
www.simonsays.com

ИНКВИЗИТОР В ЦВЕТНОЙ ГЛАЗУРИ

ПРЕДСТАВЬТЕ, ЧТО ВЫ — директор крупной преуспевающей компании, чья сфера деятельности простирается от создания детских обучающих программ до разработки "типаигровых" (это слово — ваше собственное изобретение, и вы им безумно гордитесь) продуктов, в числе которых такие славные имена, как Star Trek: Deep Space Nine — The Fallen, Deer Avenger и The Awesome Animated Monster Maker Ultra Nafig.

С превеликим трудом, путем долгих переговоров и ловких подстановок, вы выигрываете тендер на разработку "типаигры" по мотивам рекламных роликов Skittles и поручаете боссу "типаигрового" подразделения обдумать концепцию. В душе вы уверены, что в результате получится что-нибудь крайне задорное вроде Skittles: Fruit Rainbow Racing Nu Blinn!. И это замечательно — подобные вещи неплохо раскупаются заботливыми родителями, а иногда даже удостаиваются чести быть замеченными кем-то из прикормленных акул игрового пера.

Учитывая сложившуюся обстановку стабильности и процветания — что вы делаете со своим подопечным, утверждающим, что концепция новой "типаигры" представляется ему исключительно в виде action от третьего лица? Правильно — увольняете шутника без выходного пособия.

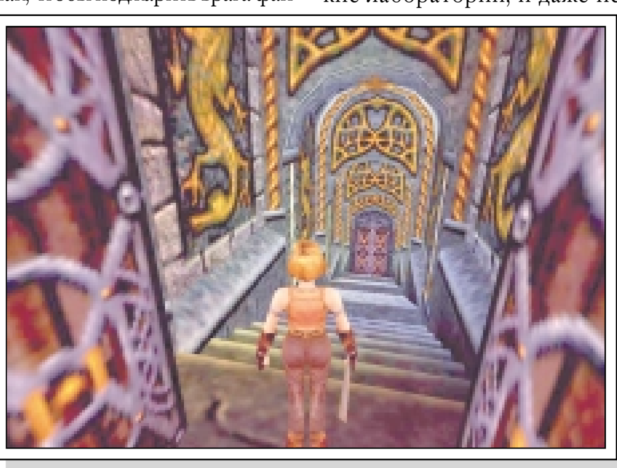
К счастью, вы не директор Simon and Schuster, а всего лишь наш любимый читатель (что автоматически поднимает вас на более высокую эволюционную ступень), а Элизабет Брэсвелл (Elizabeth Braswell), на чьих плечах лежит полная и безоговорочная ответственность за проект Skittles: Darkened Skye, имеет все шансы еще немного задержаться на своей работе — S&S-начальство идеей прониклось.

Больше всего на свете Элизабет обожает заниматься отклеиванием от игры ярлыков, измышленных дотошными журналюгами. "Darkened Skye вовсе не похожа на РПГ, — отвечает она на очередной вопрос о ролевых элементах. — У героини нет даже инвентаря! Всего-то пара "квестовых" предметов, да необходимые для заклинаний "Скиттлс". И если уж вам так охота присобачить к названию слово "Skittles", то давайте поступим по справедливости — пусть будет Skittles Advertisment. Потому как единственное, что связывает игру с конфетками, — это их реклама".



Мнда, довольно путаное объяснение, мадам. Особенно если учесть, что как раз на "Скиттлс" игра и зиждется: "радуга фруктовых ароматов" используется в Darkened Skye в качестве основных ингредиентов для произнесения магических заклинаний. Так, чтобы поджарить врага файерболом, необходимо заполучить оранжевый "скиттл". Для заморозки потребуется зеленый или синий. Представляю, как это выглядит: девушка (по имени Скай) глотает пару конфеток, вздымает свой посох и принимается колдовать. Ей-богу, пособие для начинающих наркоманов.

Магия, однако, в игре не превалирует. Гораздо больше времени придется провести за исследованием окружающего мира — точнее, пяти миров, дизайн которых навеян, как вы уже догадались, рекламными роликами. В целом насчитывается порядка 30 уровней, среди которых есть и темные скалистые земли, и покрытые буйной растительностью райские уголки, и высушенные добела прерии, и биотехнологические лаборатории, и даже небеса, принадлежащие воздушным пиратам. В каждом мире, кроме родной страны Скай, необходимо найти некую призму, а призмы эти, судя по всему, в большом дефиците. Продюсер утверждает, что головоломки, если таковые встретятся игроку, не вызовут головной боли — здесь уместна разве что боль в суставах пальцев, держащих мышку. Про оружие тем не менее ни слова. Знать, совершенно секретный и невообразимый арсенал.



Приятнее всего было узнать, что разработчики относятся к своему проекту принципиально несерьезно. То есть графика, геймплей, оружие, дизайн уровней — все как у больших и с максимальной отдачей. А вот сюжет, подоплека игры, обыгрывается при каждом удобном случае. Элизабет утверждает, что 300 машинописных страниц диалогов исполнены в изящно-агрессивной манере Zork: The Grand Inquisitor, — новость, мягко говоря, обнадеживающая. У игры, как и у самих Skittles, есть все шансы найти своего потребителя: красивая обертка (сочная графика) и вкусная начинка (смешные диалоги) — компоненты, проверенные временем.

Михаил СУДАКОВ

BREED
www.brat-designs.com/breed1.html

Жанр
Action

Дата выхода
Конец 2001 г.

Разработчик
Brat Designs
www.brat-designs.com

Издатель
Пока не объявлен

КОНКУРЕНТ

В КОМПАНИЮ-МАЛЮТКУ, состоящую от силы из трех человек и вознамерившуюся выйти на игровой рынок с продуктом, который не стыдно показывать на одном стенде с Halo, не влюбится лишь самый черствый человек на свете. Да и забавный НФ-сюжетец, где земляне выставляются, мягко говоря, редкостными идиотами (только очень одаренной нации может прийти в голову мысль бросить весь свой флот на защиту колонии, находящейся в двух годах полета от Земли), выглядит на удивление свежо. Снова спасение мира, но с шальной ("А стоит ли помогать этим кретинам?") мыслью в голове.

Впрочем, у Breed (именно так называется игра шутников из Brat Designs) все в полном порядке не только с сюжетом. Движок Mercury разрабатывался не меньше года, и сейчас отчетливо видно, что старания не пропали даром. Действие игры с легкостью перескакивает из космоса на землю и обратно: только что перед камерой проплывал величественный крейсер Darwin (единственный, почти без царапин выбравшийся из мясорубки в той самой колонии), а через пять секунд выскочивший из его нутра десантный бот несется сквозь плотные слои атмосферы, стремительно снижается, описывает круг над местом посадки и приземляется, плавно покачавшись на опорах. Ощущение целостности и реальности происходящего — полнейшее. Видно, что за дураков здесь никого не держат и в бирюльки играть не собираются.



Теоретически, создатели Breed могут довольно шустро соорудить любое транспортное средство, наделить его приличной физмоделью и посадить игрока за рычаги управления. И все это, как утверждается, стало возможным благодаря простому скриптовому языку движка. Пока же авторы решили остановиться на десантном боте, танке, багги, "скауте" (это одноместный летающий аппарат) и истребителе (этот красавец, похоже, сможет нести на себе как минимум четыре маленьких самолета). Эдакий универсальный набор, которого хватит за глаза абсолютно всем.

Интерфейс предельно прост: в самом низу экрана располагается ряд пиктограмм, активируемых, скорее всего, функциональными клавишами (хотя это не столь важно). Нажали F1, F5 или F9 — "переселились" в одного из десантников. Ткнули F2 или F6 — добро пожаловать на четыре внедорожных колеса с пушкой (поведением и внешним видом багги из Breed не сильно отличается от своей товарки из Halo). Наглядно и без лишней головной боли с выпадающими меню (дай-то бог).



Впечатляющий видеоролик (именно из него можно почерпнуть самую ценную информацию об игре) наглядно демонстрирует, на что способен Mercury (очень детальные модели техники и деревьев, изумительная вода, правильные тени, достойные спецэффекты, приличная физика и, конечно же, полная и решительная поддержка огромных открытых пространств), но ни единым кадром не объясняет, кем и как будут управляться "неактивные" юниты — сейчас они просто стоят на месте и притворяются статуями. Впрочем, примеров для подражания у Breed великое множество, так что паниковать раньше времени не стоит.

Но больше всего нас волнует судьба мультиплейера, о котором Brat Designs предпочитает молчать. А между тем игра так и просится на поля многопользовательских сражений; выйдет очень некрасиво, если в спешке разработчики забудут об этом аспекте. С другой стороны, издатель Breed так до сих пор и не назван. Ситуация довольно странная (если учесть высочайшее качество проекта), но вполне может сыграть нам на руку: раз игру некому издавать, то некуда и торопиться. Можно подумать и о мультиплейере.

Релиз, пусть и глупо говорить об этом без живого издателя, намечен на конец 2001 года. Для ПК и (внимание!) "Ящика Биллгейтса" (то есть того же самого места, где обитает Halo). Недобрый знак.

Михаил СУДАКОВ

ALIENS VERSUS PREDATOR 2

Жанр
FPS

Дата выхода
Конец 2001 г.

Разработчик
Monolith
www.lith.com

Издатели
Sierra Studios
www.sierrastudios.com
FOX Interactive
www.foxinteractive.com

РАСТИ И КРЕПНИ





ОДНА ИЗ САМЫХ ЖУТКОВАТЫХ игр прошлого десятилетия, Aliens versus Predator (AvP) по праву может гордиться еще и титулом самого несправедливо обойденного вниманием FPS. Как только уставшие шарить по клавиатуре в поисках кнопки "Save Game" руки сдрейфившего пехотинца передавали в мозг сигнал о ее, кнопки, отсутствии, рот владельца конечностей открывался на полную ширину и не думал захлопываться до тех пор, пока все Приличествующие Моменту Слова не будут произнесены. Игра отгораживалась от жестокого мира коробкой и тихо плакала наедине с пустынной полкой пыльного комода.

Между тем, как неоднократно объяснял вам любимый журнал, некоторым играм возможность сохраняться идет только во вред, что с успехом подтвердила AvP Gold: атмосфера, пропитанная полной уверенностью в том, что если из-за угла выскочит с десяток Чужих, то всегда можно загрузиться и попробовать еще раз, доброжелательной называться никак не может. Что и было, так сказать, доказано на практике. К сожалению, игровой процесс готовящегося к выпуску сиквела под претенциозным названием Aliens versus Predator 2, как утверждают новоиспеченные разработчики из Monolith, фирменной истеричной ноткой оригинала похвастаться не сможет. Что за упущение!

Для разработки избран проверенный временем движок от No One Lives Forever, пусть и не блещущий какими-то особенными сверхвозможностями, но довольно споро и эффективно справляющийся с возложенными на него задачами. В случае с AvP2 все, что можно сказать о внешнем облике игры, выражается двумя словами (точнее, словом и числительным): "LithTech 2.5". Невооруженным глазом заметно, что уровни стали значительно светлее и богаче цветами, детализация моделей слегка увеличилась, а обстановка чуть-чуть усложнилась в архитектурном отношении. Разумеется, расцвели и запахли открытые пространства (огромные или нет — сие нам неведомо), чем не преминули воспользоваться дизайнеры, засадив территории инопланетной травкой (частенько плотоядной). По слухам, в сиквеле ровно 21 однопользовательская карта (по семь на каждую кампанию) и уйма новых врагов, в Aliens versus Predator засветиться не успевших. По большей части это населяющие планету LV-1201 (где и происходит заварушка) твари, хотя пехотинцу, например, придется вступить в открытое противостояние даже со своими коллегами, нанятыми "злой", как и повелось, Корпорацией.

Почти в полном составе вернется арсенал, дополнившись парой новых видов оружия. Список не слишком велик, но приятен: нож, пистолет, шоттан, импульсное ружье (как всегда, с подствольным гранатометом), огнемет, смартган, SADAR, гранатомет, рэйлган с оптическим прицелом (мечта идиота), мини-ган, мины-пауки (умеющие самостоятельно передвигаться) и EMP-гранаты (предназначенные для выведения из строя техники Хищника). Практически у любого оружия появится кнопка перезарядки — спорный, но слегка компенсирующий поблажки в виде сэйвов шаг. Про Хищника и Чужого известно гораздо меньше, однако с уверенностью можно сказать, что первые лишатся своего "абордажного" крюка, а вторые не смогут плеваться кислотой. Людям же в наказание за какие-то прегрешения запретили пользоваться реактивными ранцами. Отрадно, что в Monolith думают не только о своем хваленом движке, но и занимаются оттачиванием баланса. Очень важная как для одиночной, так и для многопользовательской игры вещь (кстати, касательного мультиплейера: ожидаются серьезные командные игрища, десять доступных персонажей и знакомые по фильмам о Чужих уровни; улавливаете, чем это пахнет?).



Тут, собственно, и сказке конец. Не будем утомлять читателя поворотами сюжета, тем более что они ему известны и без нас (люди спасают себя, Чужие жрут всех подряд, а Хищники охотятся). Да и о мелочах вроде возможности слегка изменить внешний вид своего персонажа в приличном обществе говорить как-то не принято. Остается еще раз посетовать на слабость человека, придумавшего такую несправедливую штуку, как возможность сохраниться в любом месте, и оставить игру наедине с собой. Пусть растет и крепнет — она нам еще пригодится.

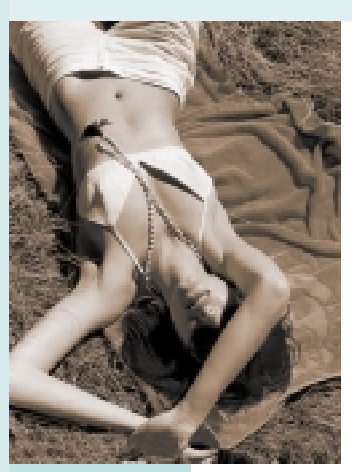
Михаил СУДАКОВ

Бытует мнение, что если раскрученный, ожидаемый квест закончен, то есть доведен до стадии "золотого" диска, то уж мы-то с вами рано или поздно увидим его в готовом виде. Запретят квестоненавистники в Северной Америке — игра выйдет в Канаде. Изгонят издателей из Канады — разработчики зацепятся за кого-нибудь в Европе. Выселят из Европы — на помощь придут неразлучные азеопские "Нивал" и "1С".

ГОВОРИТ САЙМОН

КВЕСТ ИСЧЕЗАЕТ

Маша АРИМАНОВА



Так вот, друзья, это не соответствует действительности. Без сомнения, ожидаемый кое-кем Simon the Sorcerer 3D от Adventure Soft Publishing (www.adventuresoft.com) в целом и Headfirst Productions (которую иногда почему-то называют Head First Studios) в резкой частности — самый многострадальный квест на свете. Разработчики закончили игру к февралю с.г. — точно в срок, но зловещее проклятие, дурной глаз, роковое клеймо, тяготеющее над Headfirst (www.headfirst.co.uk), вынуждают меня сказать: увидеть Simon the Sorcerer 3D не проще, чем летающую тарелку, морского змея, снежного человека и Monkey Island 5. Вероятно, квест потерялся в бесконечном лабиринте заокеанских пересылок от издателя к издателю (скажем, самолет FedEx со святым CD на борту грохнулся в океан, и "золотой" диск пошел на зеркальце единственному выжившему в катастрофе чиновнику FedEx, пытающемуся закрепиться на необитаемом острове, куда его вынесло милосердной волной. Возможно, когда оного — лет через пять — спасут, вновь обретенный Simon станет раритетом и его даже покажут сначала в телевизоре, а потом мирно доживающим свои дни в психиатрической клинике Саймону и Майку Вудруфам, и они, хихикая, заявят: "Вот видите! Вот видите! Это чистая правда! Он существует! Мы не выдумали его!"), а может, его похитили фанатики из общества защиты плоских квестов.

ТАИНСТВЕННОЕ ИСЧЕЗНОВЕНИЕ

Вряд ли на долю еще какой игры выпадали такие скитания. Это тем более символично, что квесты серии Simon the Sorcerer всегда строились на череде фантастических злоключений, сопровождающих неимоверно неудачливого главного героя — противного мальчишку Саймона. Взявшись проследить паломничество Simon 3D, мы, по злой насмешке фортуны, созерцали такое хроническое невезение, какого не встречалось даже во второй части Simon the Sorcerer.

Начнем с того, что Headfirst Productions разом лишилась канадского и американского издателя. Несчастная South-peak Interactive была твердо намерена распространять игру на этих славных обширных территориях, но пошла с молотка прямо в пасть Ubi Soft, заодно с "Саймоном" похоронив замечательные 20000 Leagues и Rent-a-Hero. Долгие поиски нового US-публикатора результатов не дали. Оставались еще единые Infogrames и Hasbro — для издания Simon 3D на родных для Headfirst английских землях и в Европе вообще. Крупнейшие старосветские распространители принимали заказы на вожделенную адвенчуру, которую уже успели прозвать "Шекспиром трехмерных квестов" (что бы это ни значило). Их клиенты до сих пор ждут. Согласившись потрясти мир, не сходя со своего острова, Майк и Саймон Вудруфы с легким сердцем отправили свое детище в недра Hasbro для тестирования и публикации в феврале 2001 года. Обратно оно не вернулось. В печать не вышло.

ГЕМОГЛОБИН

Прежде чем громоздить версии вокруг детективной загадки, имеет смысл обратиться к предыстории. Так нам хоть станут понятны мотивы действующих лиц, а также наконец прояснится, кто же они такие, ради всего святого, эти Саймон и Майк Вудруфы?! Ну, Майк и Саймон (Mike, Simon Woodroffe) — основатели и вдохновители Headfirst — имеют длиннющий шлейф квестов за плечами, уходящий в звездную даль Spectrum и BBC Micro. Саймону двадцать пять, Майк свой возраст скрывает. Майк обожает моторные лодки и венецианские гондолы, Саймон предпочитает футбол и спортивные автомобили. Любимая игра Майка — "симулятор баржи".

Помимо двух самых смешных квестов на свете (Simon the Sorcerer 1 и 2), не вылезающих из всевозможных "десяток всех времен", они сделали пинбол про Саймона, набор головоло-

мок про Саймона, а также Feeble Files — третий самый смешной квест на свете. А еще — Waxworks, Elvira 1 и 2, Isaac Asimov's Kayleth и с десяток других никому не известных квестов. А совсем недавно они помогали своим приятелям из Revolution Software в работе над In Cold Blood. Собственно Headfirst была основана в 1997 году как отдельное подразделение Adventure Soft Publishing (под крылышком которой Саймоном создавались первые "Саймоны"). Имеется у нее небольшая странность, гемоглобиновое хобби не для слабых духом и телом. Под мягким давлением гуманистов Майка и Саймона у всех ее сотрудников есть занятие еще более важное, чем игротворение, — они сдают кровь.

Они сдавали ее в Сан-Хосе на Game Developers Conference, куда привезли Simon и знаменитый Call of Cthulhu, сдавали в родном Бирмингеме вместе с живущими на другом конце города ребятами из Rage, сдавали пинту за пинтой дома и за границей, они сдавали бы ее и в самолетах, если бы только там принимали кровь. У них случались моменты слабости и головокружения. Майка Вудруфа часто замечали на улицах, когда он спрашивал у прохожих, не нужна ли им, совершенно случайно, его кровь?..

Первоначально Simon the Sorcerer 3 замышлялся как плоский квест. Печальные картины "игры, которая никогда не увидит свет" до сих пор хранятся на официальном сайте рядом с настоящими шотами Simon the Sorcerer 3D — которые, впрочем, тоже никогда не увидят свет. Согласно им, Саймон превратился в Mario 64! Хоть он и таскает хвостик пони, красную мантию и колпак с кисточкой, на верхушке которого "балансируют хрупкие жизни миллионов", и намеревается пройти три тысячи часов непрерывного приключения (вообще-то, только тридцать, "если сыграете с открытыми глазами", — но квесты про Саймона всегда славились неимоверной длиной), это уже совсем не тот хулиган Саймон, что в 1993 году проник в параллельное измерение вслед за своей собачкой, а в 1995-м прилетел туда же на волшебном шкафу. Собственно, голос Брайна Боулза был лучше, чем голос Криса Барри, но... Ах, да кого сейчас интересуют бледные фотографии давно умерших адвенчур!..

ИЗ СОРДИДА В НЕБЫТИЕ

Выдержав классическую паузу, возвращаемся к нашему расследованию. На этот раз мы попробуем найти роковой изъян, шаг за шагом прослеживая рождение Simon the Sorcerer 3D, — может быть, неизвестный диверсант встроил в игру бомбу с часовым механизмом?..

Согласившись потрясти мир, не сходя со своего острова, Майк и Саймон Вудруфы с легким сердцем отправили свое детище в недра Hasbro для тестирования и публикации в феврале 2001 года. Обратно оно не вернулось. В печать не вышло.

3 декабря 1999 года, как следует из дневника Саймона, писанного им в минуты редкого затишья в офисах Headfirst, Simon 3D достиг альфа-стадии — а это означает, что игру уже можно пройти от начала до конца. В августе 2000-го была закончена бета-версия — а это значит, что игрой уже можно пользоваться по назначению, а не только для тестового прохождения от начала до конца.



Почти вся Headfirst Productions в предвкушении ECTS.

Лучше всего Simon the Sorcerer всегда расходился в Германии. За несколько месяцев до окончания работ Саймон и Майк совершили привычный тур по Европе, сдавая кровь в подвернувшихся пунктах, поедая бесплатные бисквиты и выискивая издателя. Затем они лишились по пинте крови в Ирландии (где навещали парней из Telekinesys, ответственных за движки Simon 3D и Call of Cthulhu, — в тот момент они отчаянно пытались закончить технологическую демо-версию). К концу прошлого года Simon 3D уже окончательно отполировали (Майк и компания справились бы значительно быстрее, если бы не сдавали кровь в таких количествах) и передали помрачневшей Hasbro — которой, как вдруг выяснилось, предстояло перевести свыше десяти тысяч строчек диалогов, втиснутых на два компакт-диска, на немецкий язык. В частности, им следовало объяснить преисполненным чувством юмора бюргерам, почему имечко Пэт Мак-Пах звучит смешно. От отчаяния сотрудники Headfirst переименовали свои компьютеры, названные в честь персонажей сериала The Simpsons, в честь персонажей сериала South Park. Именно тогда "Барт" Саймона стал "Сатаной".

И Simon 3D исчез. Если помните, в финале Simon the Sorcerer 2 в отместку за свое отвратительное поведение Саймон оказался заточен в чудовищном теле своего заклятого врага — Сордида, что явило миру единственный несчастливый конец за всю историю квестового жанра. Только за это Вудруфов следует признать живыми классиками. Они точно прошлись раньше Гарри Поттера и, кажется, Пратчета по темам неудачливых учеников, волшебных сов и магических университетов. Скоро мы увидим их Call of Cthulhu — вторую в мире игру по произведениям Говарда Лавкрафта (первой была Shadow of the Comet, предшественница Prisoner of Ice от Infogrames, вышедшая в 1993 году). Собственно, может, именно из-за того, что они забросили Simon 3D и целиком переключились на Лавкрафта, с Simon 3D и случились подобные ужасы...

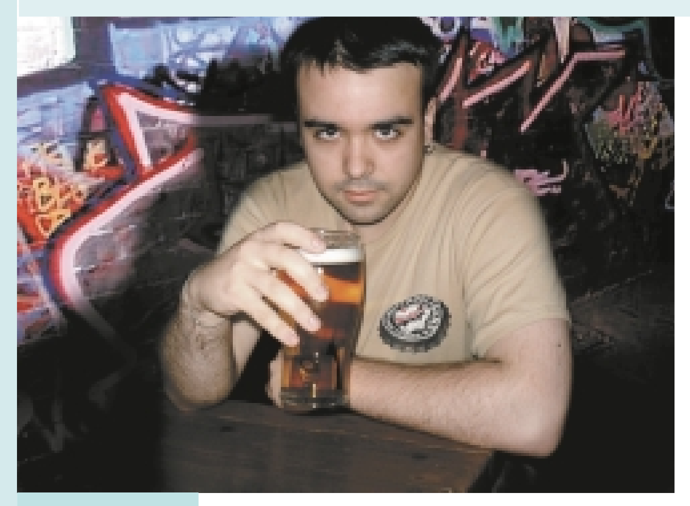
А вот и детективная разгадка. На этот раз преступником оказывается следователь. Немало найдется людей, боготворящих классические квесты и ненавидящих Mario 64. Мы-то и организовали тайное общество, и дьявольский план наш сработал как часы. Клянусь, вы не увидите Simon the Sorcerer 3D! НИ-КОГ-ДА!

Фраза, что стоит в подзаголовке, упоминалась в минувшем месяце так обильно, что стало казаться, будто все сообщения новостных лент состоят исключительно из этих слов. Читатель и журнальный автор живут в разных временных пластах: для вас завтра уже наступило, в то время как мне еще месяц приходится исполнять роль чумазой Кассандры у мутного хрустального шара.

РАЗЫСКАНИЯ

О ВСЕХ ПОДРОБНОСТЯХ БУДЕТ ОБЪЯВЛЕНО НА E3

Андрей ОМ



Позвольте начать сегодняшнюю светскую хронику с эпизода, приключившегося намедни при активном участии известного светского льва Сида "Прощайте, динозавры" Мейера (Sid Meier): как сообщает досужая пресса (в лице официального сайта http://thesims.ea.com/us/news/index.html), оный господин был неоднократно замечен "выходящим из офиса Maxis". Официальное разъяснение не замедлило: помимо наших ожиданий, Сид захаживал к симопроизводителям отнюдь не для того, чтобы сыграть с коллегами в домино или, к примеру, построить глазки секретаршам. Нет, как сообщил источник, Наше Все работает над новым Sim-проектом, который предположительно увидит свет в конце 2001 года. Агенты Maxis на заднем плане тихонько пощелкивают электрошокерами, Сид запинается на полуслове и понуро уходит в пряничный домик выковывать нам очередную игру года по имени... Sid Meier's SimGolf!

YES

Поскольку единственной тенденцией отчетного периода было полное отсутствие каких-либо тенденций, ваш обозреватель позволил себе углубиться в разыскания исключительно научного характера, каковые производились по адресу www.blackislestudios.com (официальные форумы Black Isle. — **Прим. дорред.**) по ключевому слову "Fallout 3".

Нашим постоянным читателям, безусловно, хорошо известна долгая и бурная история моего романа с игрой Fallout Tactics, завершившаяся, ко всеобщему удовольствию, спасением игры из моих скрюченных когтей с последующим уединением в будуаре. Однако налет светлой печали по поводу очевидного недопонимания гражданами Австралии (www.micro-forte.com. — **Прим. ред.**) ряда священных для всякого Fallout-freak'а вещей остался и помог выудить из форумов BIS несколько занятнейших цитат.

Здесь надо заметить, что многомесячное общение на форуме с дорогими посетителями, которые только и знают, что талдычить "Хотим Fallout 3!", ожесточило даже таких сущих праведников, как Фергус Уркхарт (Feargus Urquhart, директор и CEO BIS) и его подчиненные: сотрудники отвечают на вопросы отрывисто и злобно.

Пара реплик вас заинтересует.

Поклонник: "Неужели вы вообще решили отказаться от Fallout 3?"

Дэвид Хинди (David Hendee, дизайнер): "Пожалуй, только божья воля может отменить появление третьего Fallout."

Как вам, без сомнения, известно, внутри Black Isle существуют три подразделения: первое, по имени Torment Team, сейчас разрабатывает Torn, второе и третье, BG Team и Console Team, занимаются соответственно Baldur's Gate: Thron of Bhaal и Baldur's Gate Dark Alliance (последний продукт является обезжиренной аркадной PS2-версией BG для тех, кто не понимает, зачем в РПГ в принципе нужна диалоговая система). С будущим первых все понятно, третьи — потерянные для общества люди, а вот по поводу творческих планов BG Team на ближайшее время неизвестно ничего. Аддон будет спущен на воду не далее как в мае-июне, и Black Isle выказывает желание на некоторое время оставить эту вселенную в покое. Очень кстати тихо сдохли слухи о Fallout Online: без громких опровержений, что навело бы опытных наблюдателей на известные подозрения, но с куда более убедительными репликами Фергуса о том, что переселять Fallout в онлайн ему было бы неинтересно и скучно.

Поклонник: "Итак, когда начнется работа над Fallout 3?"

Фергус Уркхарт: "Yes".

Последнюю глубокомысленную реплику всяк может интерпретировать по-своему, но ясно одно: таки да.

МЕСТЬ ЮРЫ

В отличие от мистического Fallout 3, многочасовые раскопки по поводу коего принесли только чудесное слово из трех букв, о котором см. абзацем выше, другие именитые сиквелы толкались локтями, выпрашивая у нас по развороту каждый. Не добьетесь, ироды. Не будем многополосно перетирать три строчки пресс-релиза, ограничившись, как вы того и достойны, форматом телетайпной ленты.

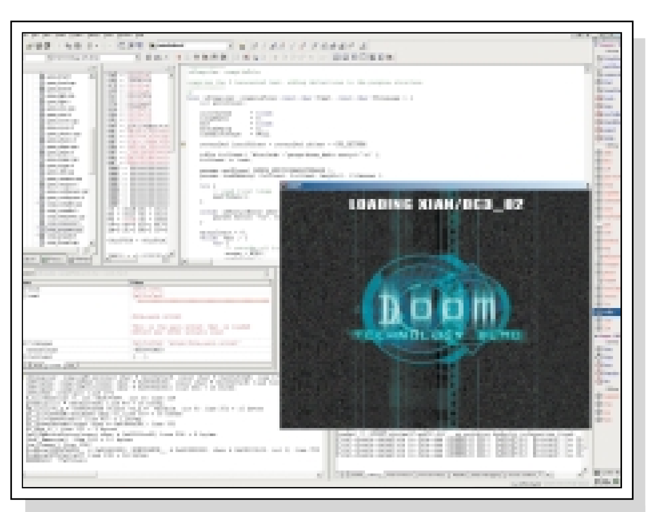
Как тонко подметил Apache, основатель и главредактор Voodoo Extreme (www.voodooextreme.com), кто-то в Sierra наконец перестал принимать крэк и либо совсем завязал, либо перешел на менее забористые психостимуляторы: Dreamcast-эксклюзивный эпизод Half-Life: Blue Shift (Gearbox/Sierra) спасся бегством с борта бесславно погибшей платформы и вернулся, как то и написано ему на роду, в объятия ПК. В двух словах: ни года без HL (в прошлом году заместителем безуспешно работала Gunman Chronicles), вместо Гордона Ф. и безымянного солдафона на сей раз в наших руках security officer Барни. В комплект поставки, помимо трех десятков уровней (примерно треть оригинальной HL), войдет специальная утилита, которая, будучи натравленной на HL, HL:OF или HL:BS, изменит к лучшему модели персонажей, анимацию тварей и оружия и прочие спецэффекты. На экранах страны — уже летом.

Упомянутой выше утилиты остро не хватает любимой нами взасос компании Westwood — только, пожалуй, эти поступили бы умнее. Вместо того чтобы отдавать этакое сокровище на потребу толпе, они аккуратно модернизировали бы все свои игры начиная с C&C и продали бы их по второму разу по 40 долларов за коробку. Но за неимением подобного автоматического аддонмейкера знатным доллароробам приходится напрягаться собственноручно: в expansion pack'е Red Alert 2: Yuri's Revenge будет все то, что вы привыкли исправно получать от Westwood в течение последней полудюжины лет, включая час "высококачественного видео". Клянусь, больше ни слова об этом ужасе вплоть до (разгромной) рецензии! Прилюдно ужаснусь только поведением Удо Кира (Udo Kier), который снова будет изображать бесноватого Юрия: превосходный актер, очевидно, поставил своей целью погрузиться в самую глубокую, темную и невозвратную бездну трэша, упоминать который рядом со словом "кино" было бы несмываемым оскорблением для последнего. Порнография, в которой Кир тоже по молодости снимался, по сравнению с последними образчиками "высококачественного видео" от Westwood выглядит просто-таки непреходящей киноклассикой вроде "Неба над Берлином".

ОТСТАВКИ И НАЗНАЧЕНИЯ

Странно ведет себя Ubi Soft: не прошло и месяца после отмены Harpoon 4 (www.harpoon4.com, см. надрывную, но мужественную гражданскую панихиду в прошлой колонке вашего обозревателя), как SSI (разработчик) объявляет о реанимации проекта. Не будем тревожить прах классиков цитатой о преувеличенных слухах, но отметим, что подобные цирковые кульбиты столь солидным гражданам не к лицу.

Но куда большая неприятность приключилась с James Bond 007: The World Is Not Enough (EA), у которого вместо рук стальной "Вальтер ППК", а вместо сердца — пламенный Q3Engine. Приключившийся с 007 конфуз я, не отказав себе в удовольствии прибегнуть к помощи дежурных витиеватых метафор, предпочел бы охарактеризовать следующим образом: это как если бы молодой Шон Коннери (Sean Connery) вышел к народу не в костюме от Brioni, а в майке с надписью "Йопт" на груди и початой пластиковой бутылкой пепсиколы. Шок, позор и скандал в благородном семействе. Короче: 007TWINE для ПК отменяется, зато реинкарнируется в виде PS2-проекта с пошлейшим названием James Bond 007: Agent Under Fire.



Рабочий стол программиста id Software Джима Доуза (Jim Dose), где самая примечательная деталь — мощнейший контакт-лист Джимовой ICQ.

В утешение поделюсь информацией, которую принято называть "инсайдерской": небезызвестная компания Interplay приглашает на свои E3-мероприятия исключительно ПК-прессу, в крайнем случае — комбинированную ПК-консольную. Console-only-издания не приветствуются: как говорят представители Interplay, в 2001 году взгляд компании сосредоточен на ПК-проектах.

МИРОВАЯ ПРЕМЬЕРА...

...того, что еще в нашем позапрошлом номере именовалось просто RTS III, на деле будучи новой трехмерно-стратегической игрой от Ensemble Age of Mythology, случится эксклюзивно в июльском номере журнала Computer Gaming World (www.zdnet.com/cgw). Не спрашивайте, как нам удалось узнать подробности за пару месяцев до. Почаще протирайте рукавом хрустальный шар, не забывайте отдавать в химчистку балахон со звездами и полумесяцами.

Итак, что мы видим? К сожалению, бедность фантазии и нищету духа Брюса Шелли (Bruce Shelly) и его Ко: место Орлеанской Девы в интерьерах псевдоисторической RTS занимают боги и монстры. Пантеон, судя по всему, будет использоваться самый затасканный из всех — римский (по другим данным — греческий). Предварительный перечень вкусностей вызывает непроглядную, хтоническую, богатырскую тоску: "...Вы сможете наказывать врагов ультражуткими божественными карами: молниями, метеоритными дождями етс." Также придется вызывать на помощь троллей, химер и крылатых гадов. Ух ты.

На самом деле, отринув все предрассудки и взглянув на Age of Mythology, да позволено мне будет столь длинное заграничное слово, с маркетологических позиций, придется признать, что да, у Ensemble опять будут продажи миллионами и деньги снегоуборочными лопатами. Истоптав человеческую историю, Шелли перекидывается на мифологию, что позволит издателю (который, как известно, Microsoft) снова позиционировать игру как "без пяти минут образовательный продукт" в тональности "я ведь энто не для денег, я ведь энто для души".

Подобная задушевная интонация, как известно, в основном и приносит обильные прибавления к банковским счетам.

P.S. К сему прилагаю первый реальный скриншот из DOOM III, из которого становится понятно, что у некоего Джека скоро день рождения. Джек, поздравляем тебя, подлеца, от души.

"Они опять дерутся!" — выдохнул взмыленный королевский гонец. "Нео дерется с Морфеусом!" — завопил безымянный член команды "Навуходоносора". Делая вид, что даже не знакомы, системы генерации персонажей Arcanum (см. нынешние первовзгляды) и BIS: Torn (см. новости) мощно столкнулись лбами, в следующий миг слившись в единое существо, которое Interplay остроумно назвала S.P.E.C.I.A.L.

СПЕ—ШИ—АЛ

ДЕЛО ЛЬВА И ЕДИНОРОГА

Александр ВЕРШИНИН



Что расшифровывается как "S(trength). P(erception). E(ndurance).C(harisma). I(ntelligence). A(gility). L(uck)". К счастью, Troika, делающая Arcanum, решила не оригинальничать подобным образом. Ведь у нее могло получиться что-нибудь слишком поэтиШное: "SIDPCWBC", например. И знаете, что забавно? Обе группы разработчиков принципиально не замечают друг друга, хотя пашут, грубо говоря, одно поле.

СИЛА СКИЛЛА

Основатели Troika, придумав пресловутый "Спешиал", тут же потеряли на него права, покинув команду разработчиков Fallout. Interplay выпустила на этом уникальном ядре две части Fallout и стратегический сельдерей Fallout Tactics. Теперь обе группировки, одна официально, другая не, пытаются максимально развить концепт — что в миру и называется здоровой капиталистической конкуренцией.

На поверку SPECIAL оказался несколько более гибкой системой, чем транслированная с жестких картонных гранок D&D. Он разрабатывался специально для компьютерных РПГ и основывается не на классах, а на умениях. Здесь не существует привычных нонсенсов вроде "магам белое не носить" или "воины тупы по умолчанию". Способности персонажа к выполнению тех или иных задач определяются его базовой статистикой и умениями. Как? Давайте посмотрим.

"Базовой" создатели SPECIAL называют подборку физических параметров: сила, ум, удачливость и так далее. Исходя из этого канона рассчитывается Derived, то есть "производная" (от базовой) статистика: количество жизненной и магической энергии, если таковая замечена в игровой вселенной, ограничение по весу, сопротивляемость ущербу, магии и ядам, fatigue, эффективность в рукопашной, подвижность, ограничение по дальности броска или выстрела, скорость регенерации HP и MP.

Пока схема полностью повторяет D&D-вариант — если не замечать факта наличия странной величины Action Points, заменяющей подземно-драконью "Инициативу". Как обычно, выбор расовой принадлежности создает некоторые уникальные преимущества и недостатки героя: склонность к тому или иному ремеслу. Но все скиллы без остатка по-прежнему доступны персонажу любой конфигурации!

В этом и заключается основная сила и гордость SPECIAL. Вы можете в любое время решиться и развить необходимый герою с вашей точки зрения скилл. Пусть вы потратите на воспитание пациента массу времени, но в результате ваш маг сможет драться не хуже воина. И наоборот. Замечательный алгоритм для создания мощных многоцелевых персонажей.

БУХГАЛТЕРИЯ

И Torn, и Arcanum все-таки предпочитают упорядочить доступные скиллы в подгруппы, не удержавшись от намека на ролевые классы: Combat (воин), Magic (маг), Rogue/Thieving (вор). В обоих вариантах присутствует категория Other/Social-умений, куда входят жизненно необходимые, но трудно классифицируемые по стандартным канонам скиллы: Persuasion/Diplomacy, Haggling и Healing. И только в одном Arcanum умудряется опередить Torn: благодаря надуманному конфликту магии и технологии у детища Troika есть еще одна группа навыков — Technology. Кстати, туда входят вполне обычные умения Repair, Pick Lock и Traps — наряду со странноватым для фэнтези Firearms.

С этого момента разработчики вновь вступают на тропу войны. Подходы Black Isle Studios и Troika расходятся, как Маркс и Энгельс (в толковании Крупского). Torn дает гораздо меньше магических скиллов, предлагает специфические умения для каждого типа оружия и активно использует схему врожденных (traits) и благоприобретенных (perks) качеств. Arcanum буквально топит в сверхъестественных науках: 16 школ магии, по пять заклинаний в каждой, плюс три уровня освоения скилла — Apprentice, Expert, Master. Если не желаете вложить ваучер в технологию, вашему вниманию будет предложено восемь научных течений, по семь открытий в каждом. 80 заклинаний, 56 открытий. Впечатляет.

Combat. Где Arcanum обходится обобщением (Dodge, Melee, Bow, Throwing), Torn уходит в конкретику. Выбор между Unarmed, Slashing, Crushing, Piercing и Projectile позволяет точно указать наиболее симпатичный для вас вид средневекового оружия. С развитием каждого стиля вы будете постепенно осваивать особое блюдо от Black Isle — специализированные атаки и финты, "приложения" к обычным ударам, награждающие атаку дополнительным, гарантированно неприятным для врага эффектом.

Magic. Против четырех основных школ магии в Torn (Order, Chaos, Alchemy, Summoning, по 25 заклинаний в каждой) выступает целая армия заклинаний и открытий, анонсированных для Arcanum. Изюминка алгоритма Torn в возможности получать новые заклинания самыми всевозможными способами. В частности, если вы уже обладаете необходимыми познаниями в нескольких магических школах, то способны "открыть", то есть сконструировать новый спелл, избежав таким образом затрат на покупку.



Этот карманный миномет можно сконструировать лишь научившись изготовлять винтовку-трехлинейку и кремниевый пистолет (соответственно одной правой и одной левой).

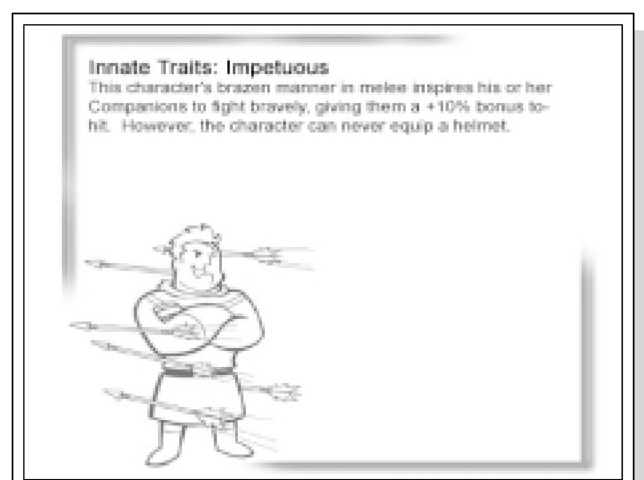
Остальные подгруппы являются вспомогательными и особого интереса не представляют (см. апрельскую колонку о классовой борьбе). Зато bios, perks и traits — настоящее лакомство.

МЯСО

Свобода выбора для игрока уже обеспечена, спасибо демократичной скилл-системе генерации персонажа. Теперь следует позаботиться об индивидуальности. Вопрос: почему мы так любим наших неудачников и счастливчиков из Fallout? Ответ: они обладают уникальными, почти человеческими чертами характера. Например, тот самый Jinxed!, врожденное качество, выбор которого в самом начале, при создании героя, приводил к изменению сюжетной концовки в Fallout! Самородные и приобретенные качества оживляют персонажи SPECIAL, наделяют их необычными и неожиданными для компьютерной модели свойствами.

Traits (Torn) и bios (Arcanum) определяются раз и навсегда при создании протагониста. Arcanum в очередной раз представляет необъятное количество вариантов, которые, к сожалению, далеки от идеала. По сути это манипуляции с основной статистикой персонажа: где-то отрезать, где-то добавить. И все. Даже за таким чудесным названием, как "Beat with Ugly Stick" скрывается элементарная арифметика из серии "-6 Beauty, +2 Str, +2 Dex, +1 Combat Skills". Иными словами, если вы не способны сами подобрать основную статистику, вам предложат уже готовые варианты. Варианты Torn чуть более интересны, но ушли от Arcanum не так далеко.

Зато Torn, следуя традициям Interplay, использует perks. Вот истинный смак! Приобретенные черты оперируют далеко не только цифрами, они влияют на ваши отношения с окружающим миром, удачу, репутацию и многое другое. Более того, Black Isle Studios развила исходную модель от Fallout. Раньше perks присваивались ровно через три или четыре уровня. Теперь они могут быть дарованы в награду за выполнение квеста, прилагаться к определенному уровню того или иного скилла (!) или даже быть приобретенными в процессе диалога с NPC. Побеседуйте с профессиональным музыкантом, и он, если найдет ваши Int и Agility достойными, непременно обучит вас обращаться с музыкальными инструментами (Musician). Looking for Trouble в одну секунду находит соперников для славной драки во время путешествия в его компании по мировой карте. Infamous Mercenary теряет репутацию, но получает больше денег за выполнение заданий. Но самый замечательный из объявленных до сих пор perks — это Feign Death, трюк, доступный лишь расе Halfling. Ровно раз в день боги позволяют этим недорослям прикинуться мертвенькими прямо на поле брани, в пылу схватки. Противники разом теряют интерес к мнимому трупику, обеспечив покойному возможность спокойно удрать или воткнуть нож в спину излишне доверчивого недруга.



Серия фирменных комиксов от Interplay продолжается в BIS: Torn. Перед вами щегол, пожертвовавший привилегией носить шлем ради 10% прибавки к боевой меткости всей своей команды. Типа герой.

P.S. Да здравствует SPECIAL и его божественные атрибуты, traits и perks! Аве.

Вы когда-нибудь обращали внимание на то, какие игры вы любите? Самоанализ, конечно, штука непростая, зато иногда очень полезная. Недавно я задумался, как бы еще классифицировать игры и отобрать среди них любимые. Напомню, все люди делятся на две группы: те, кто делит людей на две группы, и те, кто этого не делает. Я принадлежу, безусловно, к первой, ибо обожаю делить. И отнимать. Но ненавижу складывать и умножать. С еще дореволюционного детства.

НОСТАЛЬГИЯ ПО НАСТОЯЩЕМУ

ПУТИ И ПЕРЕПУТЬЯ

Господин ПЭЖЭ



Так что займемся прилюдной дележкой игр на классы. В качестве критерия возьмем не традиционные жанры (все равно они все уже слились в экстазе и переплавились в нечто под названием "аркадный стратегический квест с элементами РПГ по мотивам лицензии спортивного телесериала для детей"), а подход к организации взаимодействия игрока и мира.

Давайте на секунду забудем обо всем, что мы знаем об игростроительстве (надеюсь, забывать придется немало — "Полигон" существует не первый год), и попробуем придумать игру. Неважно, в каком жанре — в конце концов, если отвлечься от экрана и посмотреть на самого игрока, обнаружится, что он только двигает мышь, стараясь делать это как можно точнее, и жмет на клавиатуру, по возможности пошустрее. В глубинах нашей игры родится некий мир, в чем-то обязательно похожий на наш, обычный (иначе игрок просто не поймет, что ему нужно делать), но непременно со своими законами, постижением и оптимальным использованием которых игрок и будет заниматься после покупки.

Поскольку мне по традиции ближе всего игры с шотганом, разбирать гипотетическое развлечение будем именно на их примере, а все остальные жанры, ввиду тривиальности переноса, оставим в качестве домашнего задания.

Наделив игрока шотганом, ему надо дать какие-то мишени. Что ж, нет проблем — пусть он отстреливает злобных (а иначе зачем отстреливать?) зеленых человечков с Кассиопеи, причем как раз на этой самой Кассиопее (в конце концов вы же еще помните мой спич о патриотизме: человечество обязательно когда-нибудь завоюет всю галактику, натренировавшись в компьютерных играх!).

Вот в этом месте и возникают три пути, три подхода, три источника и три составные части. Каждый из них уже был опробован в играх, каждый при должном внимании вполне способен вызвать и удержать интерес игрока, но вот каковы при этом затраты и издержки — разговор отдельный.

ПУТЬ ПЕРВЫЙ — ДЛЯ НАСТОЯЩИХ

Те, кто себя Настоящими не считают, эту главу пропускают. Для реализации первого пути требуются долгие годы, бесконечные деньги, армия бета-тестеров и непоколебимая уверенность в том, что в вашей родне были боги-олимпийцы. В конце этого пути — настоящий мир, без скидок на его игровую родословную.

Зеленые человечки обязательно окажутся многочисленными (сколько там памяти у нынешних компьютеров?), аспекты их жизни будут моделироваться постоянно (а не только при появлении игрока) и обрастать все новыми и новыми подробностями (двое встретились — заведем третьего, маленького), а главное — организация их битвы против игрока приобретет поистине эпические масштабы. Каждый зеленый научится опознавать (к примеру, по запаху — пусть в игре каждый предмет издает собственный запах) своих соплеменников и получит от рождения несколько полезных инстинктов: в драке стремиться окружить врага, при наличии возвышенностей — занимать круговую оборону, и т.п. Совсем хорошо, если удастся научить местное население изобретать и передавать по наследству новые методы борьбы (ходьбу "свиньей", как у тевтонских рыцарей, например).

Замечательно, не правда ли? Суперигра получится, право слово... Да, возможно. А возможно — нечто прямо противоположное. Не будет программист вручную писать кусок кода, который изначально научит на-

род атаковать ИНТЕРЕСНО, — и придется им самим, беднягам, изобретать все методы. И почти наверняка среди самых эффективных окажутся "в левый глаз, чтобы шкуру не портить" (убей так, чтобы враг тебя не видел, — ты же компьютер, а значит, можешь стрелять как тебе нравится) и "тапком его, тапком!" (атака силами всей планеты одновременно). Да, программист, увидев такой ужас, кинется писать заплатки, запрещающие слишком точно стрелять и слишком массированно атаковать, — игроку скучно умирать в первую же секунду игры!

А неугомонные алгоритмы оптимизации в ответ подкинут ему то банальную несбалансированность какого-нибудь оружия, то проявляющееся один раз на сто игр стремление всей планеты к организованному суициду... И так каждый день до самого релиза, ведь компьютер, в отличие от человека, не устает, а программисту придется исправлять не очевидные ошибки (скажем, забытое после отладки деление мощности вражеских выстрелов на десять), а ошибки "концептуальные" (не стоило ли в самом начале разработки отказаться от возможности перерабатывать горные породы в еду для войск и заменить ее телепортацией еды из тыловых заводов? а почему этот зеленый урод постоянно изобретает бег по кругу задом наперед? что это за боевой прием такой?)...

Особенно неприятный нюанс игр такого рода — тенденция к обезлюживанию, впервые отмеченная в реальном мире Станиславом Лемом. В мире, где все происходит само собой, игрок может просто ничего не делать (и, увы, регулярно выбирает именно этот путь), наблюдая за разнообразием, творящимся вокруг. Казалось бы, все хорошо, но только до тех пор, пока вам не становится скучно. Скука, этот злейший враг всех разработчиков, с радостным хрюканием выпрыгивает из-за спины ближайшего суперинтеллектуального врага и вопит: "Ты, тупица протоплазменная, мы и без тебя отлично справимся, а если повезет — то успеем все сделать в лучшем виде еще до того, как ты придешь на последний уровень!" (впрочем, что это я — уровней в таких играх обычно не бывает, это же мир). И ведь успеют. И о том, что ты уже проиграл, ты узнаешь только придя к финишу и поняв, что главного врага давно прикончили его же слуги, передравшиеся за место лидера...

Игрок, пропустивший хотя бы один намек, которыми мы заботливо начинили игру, обречен: ему придется истоптать сапожищами каждый квадратный сантиметр мира и сделать все, что только можно, лишь бы найти тот самый пропущенный кусочек информации, который никому не интересно специально подавать на блюдечке с голубой каемочкой. Заботливо заготовленные "сюжетные" миссии тонут в море случайных, и обнаружить их может только очень терпеливый. Случайные же катаклизмы, или, наоборот, подарки судьбы, способны превратить прохождение игры либо в смазанный жиром спуск, либо в оклеенный наждачной бумагой подъем.

И, наконец, объяснить поведение индивидуального персонажа с каких-либо доступных игроку позиций становится совершенно невозможно: почему вот этот страшный на вид осьминог нас не атакует? Ах, оказывается, у него в родне было много человеколюбцев (так уж генератор случайных чисел распорядился)... У каждого осьминога, между прочим, родословную не попросишь, вот и приходится делать предупредительный выстрел в голову...

...я все равно получаю массу удовольствия, подбирая правильную комбинацию ("огнеметом куда лучше отстреливать ледяных крокодилов, чем морозильным лучом") и постигая тупенькие законы мира.

Парадоксально, но по таким принципам (не доведенным, конечно, до абсурда) иногда строятся стратегии, РПГ и куча других игр. Некоторые их даже любят. Хорошо еще, что очень немногим удается довести "построение мира" до логического конца и они ограничивают "натуральность" мира, потихоньку переползая на альтернативный путь..

ПУТЬ ВТОРОЙ — ДЛЯ ПРАВИЛЬНЫХ

Если разработчик осознает, насколько пагубна для игры попытка сделать ее самодостаточной и насколько сложно такую конструкцию отладить, он пытается строить "пользователестремительную" систему мира. Все события жестко завязаны на игроке и его поведении. Большой и сложный мир построен по четким законам, но игроку эти законы поначалу неведомы. К примеру, зеленые кассиопейцы в свободное время тихо стоят в уголке и только при виде игрока звереют и кидаются в битву. Это просто и понятно. Это выучивается с первого же повторения и не требует специального интерфейса или документации.

Игроки любят, когда им делают приятно. Даже если уро-

вень задач, стоящих передо мной в игре, легко решается куриным эмбрионом второй недели развития, я все равно получаю массу удовольствия, подбирая правильную комбинацию ("огнеметом куда лучше отстреливать ледяных крокодилов, чем морозильным лучом") и постигая тупенькие законы мира.

В принципе, при таком подходе никто не обязывает делать законы простыми, да и открывать их можно постепенно (тем самым приучая игрока к миру). Но почему-то исторически сложилась неудачная традиция: делать весь мир, со всеми его закономерностями, доступным на первых же десяти минутах игры.

И тогда правильные игры ждет западня скуки. Даже сверхталантливые покемоны, сожравшие две сотни часов моего времени, ближе к концу заставили неоднократно задуматься: я тыкаю в эту кнопку уже миллионный раз, точно зная результат. Так зачем, собственно?.. И где здесь та интересность, за которой я гонюсь, играя в игры?

Вспомним типичного представителя правильной игры: DOOM. Мир был прост, как мычание, менялись только комбинации монстров, их расстановка и доступное оружие. Все было ясно с самого начала, и к последнему уровню (несмотря на всю гениальность реализации и свежесть жанра) игра потихоньку превращалась в работу, изредка перемежающуюся встречей с чем-то новым (к примеру, с боссами).



No One Lives Forever.

ПУТЬ ТРЕТИЙ — ДЛЯ ЛЕНИВЫХ

Делать правильные игры, не проваливающиеся в западню скуки, — задача, как уже было сказано, непростая. Необходимы тонны новинок, а это долго и дорого. И за последнее время появилось несколько представителей нового подхода. Трудно придумать игру, где законы сложны и интересны, да еще и открываются постепенно? Нет проблем — придумаем десять игр, где законы примитивны и известны заранее, состыкуем их по кусочкам — и вот он, наш шедевр!

Возьмем в качестве примера No One Lives Forever: общая тема, безусловно, пронизывает всю игру, но задачи, которые стоят перед игроком, меняются почти в каждой миссии. От стрельбы приходится (не по своему желанию, а потому, что авторы вовремя заметили нарастающую скуку и однообразие) перепрыгивать к скрытности, гонкам на снегоходах и мотоциклах, подводным битвам с акулами, а оттуда — к "одноразовым" заданиям вроде полета без парашюта. И пусть каждая часть сама по себе на сколько-нибудь интересную игру явно не тянет, но все вместе образуют нечто большее, чем каждая в отдельности... Законов, одинаковых для всей игры, почти нет, зато в каждой микроигре они свои, новые, и к тому времени, когда игрок их поймет, уже пора изучать следующие. И какая разница, хороши они были или плохи, игра-то уже закончена...

Что характерно, эта тенденция отлично отражает общее направление в кино, книгах, журналах и прочих масскультурных вещах. Человеческие существа таковы, что готовы мириться как минимум с 60% мусора, если остальная часть их устраивает. Отсюда и возникают "сборные солянки", которые каждый смотрит, читает, слушает ради жалких крох, которые ему нравятся. Аналогично функционирует реклама: кто же наберется смелости, поборет лень и выключит телевизор на те три, пять, десять минут, в которые нам кричат и кричат в уши (заметили, насколько громче реклама, чем кино?) о замечательных сухих попках и прокладках для трусиков танга, если за ней ждет что-то, что может оказаться интересным?..

МОРАЛЬ

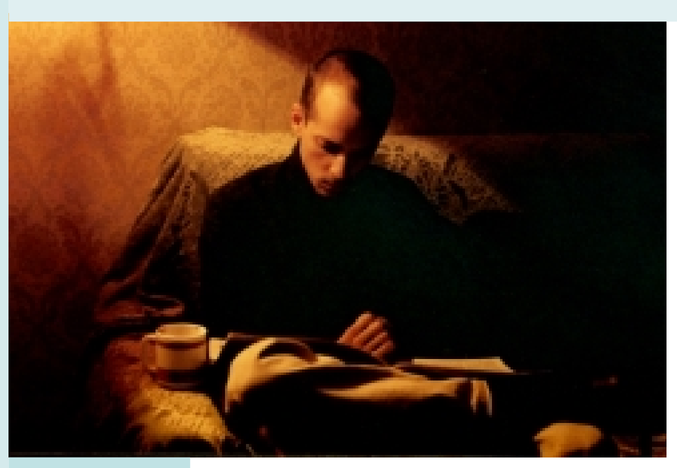
Для тех, кто еще не понял: у всякой басни есть мораль. У этой тоже. Мораль, увы, мрачноватая: впереди будет все больше игр типа "сборная солянка", ибо они народу нравятся. Хорошо еще, что игры типа "мир в себе" так никогда и не поднимутся, ибо в них по определению скучно играть, как бы ни старались их авторы (кстати, именно к такому жанру относится настоящая жизнь — и пусть тот, кому по душе ее геймплей, завтра же бросает компьютерные игры). К счастью, мы все-таки застали эпоху игр, построенных для игрока и вокруг него, — потомки вряд ли поймут нашу ностальгию по настоящему...

Профессор психологии Крег Андерсон (Craig A. Anderson) бьет в набат, взывая к американским сенаторам: в прошлом году компьютерные игры по степени влияния на умы американцев вышли на первое место, обогнав телевидение и кино. Профессор рекомендует родителям не разрешать детям играть за компьютером более одного часа в день и проявлять осмотрительность при покупке новых игрушек, не доверяя рейтингам. Даже в некоторых безобидных с виду гоночных симуляторах можно сбивать людей, отмечает профессор. А знаете, чем он сам занимается по вечерам, когда приходит с работы?

ИГРУШЕЧКИ

СРЕДНИЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ ИГРОК НЕУДЕРЖИМО СТАРЕЕТ. И МЕНЯЕТ ПОЛ

Олег ХАЖИНСКИЙ



Могу поспорить, старик не прочь перекинуться в картишки на сервере OKbridge, где иногда можно встретить Билла Гейтса и Уорена Баффета. К примеру, его коллега, 58-летний профессор психологии из Пенсильвании, проводит за игрой в онлайновый бридж более 20 часов в неделю. Результаты последнего национального опроса, проведенного Interactive Digital Software Association (IDSA), оказались настолько неожиданными, что я решил немедленно довести их до вашего сведения.

ВЫ ЧЬЕ, СТАРИЧЬЕ?

Расхожее мнение, что в игры играют только дети, не имеет ничего общего с действительностью. Во всяком случае в благополучной Америке. Это у нас взрослые люди могут найти себе более важное занятие, чем пять с лишним часов в день находиться в полной прострации. Например, пытаются заработать деньги. Или тщатся их потратить. В Штатах оба процесса давно отработаны, а значит — можно больше времени посвятить развлечениям.

Средний возраст американского игрока — 28 лет. 72% игроков вообще не являются детьми, они старше 18 лет, 42% — старше 35 лет. Дети отдыхают. Рынок тинейджеров давно забит под завязку, больше игр детям уже не надо. Взрослые — это всего лишь пожилые дети. Средний игрок неудержимо стареет и превращается во взрослого, не переставая от этого быть игроком. Думаете, вы однажды проснетесь и скажете себе: "Ну вот я и стал взрослым. Игры мне больше ни к чему"? Как бы не так.

Расхожее мнение, что в игры играют только дети, не имеет ничего общего с действительностью. Во всяком случае в благополучной Америке.

Кто не любил, тот не поймет. Нынешние старики-игроманы развлекаются, играя в бридж, гольф и прочие благородные виды спорта, — это у них приобретенное. Образец высокой технологической культуры. Домохозяйки расслабляются в The Sims, и это тоже цветочки.

Когда старик ПэЖэ состарится еще больше, он даст жару всем. Вы представляете себе деда, который "вырос" за игрой в Quake? Ему уже не придется объяснять, что такое приставка и какой стороной вставлять картридж. Глядя на внуков, прыгающих вслед за монстром по голографическим ступеням, он будет нудить: "Настоящие игры были только на Sony PlayStation 2, не то, что ваша попса". Он будет знать, что такое стрейф и как производить юниты. Завтрашнее поколение родителей — это вы. Таким образом, игры становятся частью мировой масскультуры, частью нашей жизни.

Впрочем, что это мы все о мужчинах? По данным IDSA, 43% всех игроков в Америке — женщины. Причем играют они отнюдь не в Barby Fashion Designer. Миа Дженкинс (Mia Jenkins), автор книги "От Барби к Mortal Kombat: пол и компьютерные игры", пишет о поколении "новых женщин", которым по душе агрессивные, брутальные игры. По мнению автора, издателям необходимо в срочном порядке переориентироваться на игроков-женщин, если они хо-



Павел Белов.

Поколение "новых женщин" выбирает агрессивные, брутальные игры.

тят развивать свой бизнес дальше. Рынок, рассчитанный на молодых мужчин, насыщен полностью. Видно, Мел Гибсон не зря примерял чулки и бил себя током в ванной.

Только, пожалуйста, не пугайтесь. Программное обеспечение для дедушек и девушек (домохозяек) не вытеснит ваши гонки и шутеры. Все эти онлайновые лото, бридж и прочие стариковские забавы нынешнего дня со временем исчезнут. Ваши любимые игры будут преследовать вас всю жизнь, таков суровый закон рыночной экономики.

РОЖДЕНИЕ МАССКУЛЬТА

16% населения США ежегодно тратит 9 миллиардов долларов на компьютерные и видеоигры. Больше, чем на кино. И эти цифры растут с каждым годом.

Новое средство массовой информации рождается не каждый день. "Я убежден, что игры — это новая форма искусства, находящаяся сейчас в мучительном поиске собственного голоса, — говорит профессор Массачусетского технологического института Генри Дженкинс (Henry Jenkins). — Истории, которые рассказывают нам игры, становятся все глубже. Язык, на котором мы с ними общаемся, — сложнее, образнее, тоньше". Раньше игры создавались по мотивам кинофильмов. Сегодня кино и игры делаются одновременно. Более того, популярные игры вроде Tomb Raider и Diablo, становятся объектом пристального внимания кинопродюсеров.

По данным IDSA, американцы назвали видеоигры своим самым любимым развлечением. На втором месте, со значительным отрывом, находится телевидение, на третьем — Интернет. На каком месте книги? Не скажу. Популярность игр со временем будет только расти. Электронные развлечения перекочуют в ваши мобильные телефоны и электронные записные книжки. О графике позаботится nvidia, спросите у Радовского.

...американцы назвали видеоигры своим самым любимым развлечением. На втором месте, со значительным отрывом, находится телевидение, на третьем — Интернет. На каком месте книги? Не скажу.

Обилие новых игровых платформ привело даже к дефициту рабочей силы. В игровой индустрии не хватает программистов! DigiPen Institute of Technology (www.digipen.edu), что в Редмонде (шт. Вашингтон, США), принимает учащихся на факультет "Интерактивная симуляция в реальном времени". Здесь в течение четырех лет будут обучаться основам создания компьютерных игр, программированию графики и аналитической геометрии. Nintendo, DreamWorks и Microsoft выстраиваются за выпускниками DigiPen в очередь.

ПОЧЕМУ?

Почему люди играют? Когда я найду ответ на этот вопрос, моя миссия на Земле будет окончена. Джанет Мюррей (Janet H. Murray), автор книги с зовущим названием "Будущее литературы в киберпространстве", предполагает, что люди погружаются в игры ради опыта "драматического действия". Мы делаем что-то и тут же видим результат. В The Sims, самой популярной игре прошлого года, люди были счастливы уже тем, что смогли заставить своих симов смотреть телевизор. Они сидели за компьютером и наблюдали, как игровые персонажи пялятся в "ящик". Согласитесь, это удовольствие более высокого порядка, нежели самостоятельный просмотр ТВ. "Мы участвуем, а не наблюдаем" — вот в чем, по мнению Мюррей, состоит притягательность компьютерных игр. Мы как бы примеряем на себя разные маски. Что, если я буду более агрессивным? Что, если я убегу?..

Ученые считают, что игры сегодня — самая комплексная, самая глубокая форма массового развлечения. Это форма искусства, которая находится сейчас в непрерывном развитии. В кино или литературе куда сложней сказать новое слово. В компьютерных играх новое направление открывается каждые полгода.



Павел Белов.

Если игровые издатели в самое ближайшее время не переориентируются на женщин, их ждут очень серьезные проблемы.

Что будет дальше? Мы вырастем и продолжим играть в игры. Нас будет становиться все больше и больше. Через пару десятков лет за приставками будет собираться вся семья. Играть будут даже электронный песик и кремниевые тараканы.

Роберт Патэм (Robert Putham) в своей книге "Боулинг в одиночестве. Коллапс и возрождение американского общества" полагает, что дальше мы все умрем. "Компьютерные игры ослабляют социальные связи, которые держали американцев вместе. Люди остаются дома, в одиночестве, прикованные к экранам мониторов. Ярые пользователи всех этих новых форм развлечения — изолированные от общества, пассивные люди".

Уверен, про пользователей первых радиоприемников и телевизоров говорили то же самое. Впрочем, подстраховаться не помешает. Отложите журнал и взгляните на себя в зеркало. Достаточно ли вы активны? Сделайте несколько круговых движений руками. Перестаньте сутулиться. Улыбнитесь. Сядьте обратно за компьютер. Все в порядке. Пара часов в Tropico не сделает из вас наркомана.



Max Payne, четыре года кряду разрабатывающийся в страшном секрете, не любит показывать личико прессе: Remedy почти никому не дает интервью, нехотя выкладывает по полдюжины скриншотов аккурат к ежегодной E3 и никогда не допускает “утечек информации” и тому подобных детских PR-фокусов...

“Периметр” до недавнего времени существовал в виде нескольких концептуальных скетчей, совершенно секретного дизайн-документа и новости в журнале Game.EXE. Кроме K-D Lab, в живом и работающем виде игру почти никто не держал в руках: не разравнивал складки Зеро-слоя, не спасал Бригадиров от кошмарных порождений Спанжа и не включал над Кластером переливающееся небо Периметра...

“Демиурги” известны как “следующий большой проект Nival”, и слухи о них в широких народных ходят самые дикие. Почти никто не общался с игрой плотнее, чем “пять минут за потными спинами на “Комтеке”. И уж точно никто за пределами Nival не знает, как раздраконить команду неблокируемых крыс и какие невероятные операции можно производить посредством своего персонального могильника…

За этой страницей — Чистое Знание.
Совершенно секретные материалы…



Часть 1

MAX PAYNE

Веб-сайт игры	www.maxpayne.com
Жанр	Action
Дата выхода	When It's Done (но точно до конца 2001 года)
Разработчики	Remedy www.remedy.fi
	3D Realms www.3drealms.com
Издатель	Gathering of Developers www.godgames.com

Суть
Max is pissed and coming after your ass. No parent or guardian can save your bad guy butt.

Особенности
Все те операторские находки, за которые вы любите современные боевики, несколько цистерн черной краски, злобная Максова усмешка и ураганная пальба — боже, может ли все это поместиться в одной игре!..

Андрей ОМ

ХИЩНИК

Он не носит татуировок, потому что знает, что когда-нибудь их придется сводить. Он чужд пижонским фокусам вроде выворачивания руки с пистолетом по горизонтали: отдача Desert Eagle столь чудовищна, что за дурацкое позерство придется расплачиваться в лучшем случае гипсом на запястье, скорее же всего — пулей в голове.

ИЗ ЧЕГО ЖЕ...

...сделан Max Payne?

Slo-mo. Вы могли видеть это в "Матрице" и в Mission: Impossible 2. По поводу последней картины критики злословили, что, дескать, убери оттуда замедленное движение — и фильм будет длиться минут сорок.

Вид "из глаз пули". "Снайпер" и еще ровно пять тысяч разномастных экшенов. Взгляните на своих соседей по кинозалу: в тот самый момент, когда пуля достигает злодейской груди, зрители имеют обыкновение резко выдыхать и откидываться в креслах. Инстинкт самосохранения, чего вы хотите...

Разлетающиеся вражьи головы. Джон Ву (John Woo) жаловался прессе, что пуританские американские кинопродюсеры запрещают ему крупным планом показывать пулю, входящую в человеческий глаз. Над Remedy — только G.O.D.

Bullet trace. Один из последних моднейших киноэффектов — опять же "Матрица", Art of War и... гмм... "Ангелы Чарли". Имеются в виду путешествующие сквозь кадр пули, оставляющие за собой этакие кольца. По замыслу сценаристов, это символизирует раздвигаемую свинцом толщу воздуха.

"Загляни в ствол". Ву, Тарантино и весь высокобюджетный экшен вплоть до Blade: Макс крупным планом целится вам в лоб, потом грохот, потом blackout, потом была тишина.

"Панорамный кадр". Будучи до крайности нетривиальным киноэффектом (чтобы заснять с разных ракурсов зависающую в воздухе Тринити и пытающегося увернуться от агентских пуль Нео, Вачовски (Wachovsky brothers) пришлось выстроить чудовищную по дороговизне и сложности систему одновременно снимающих камер), средствами компьютерной игры достигается легко и непринужденно: вы можете попросить Макса зависнуть в воздухе, после чего со всем подобающим пафосом показать его с желаемых ракурсов.

No more Mr. Niceguy. Даже внешне Макс похож на героя Ричарда Старка (Richard Stark) в исполнении Мела Гибсона (Mel Gibson) — это, конечно, не имеет никакого отношения к классическим черно-белым film noire 40-50 гг. (см. Maltese Falcon и, в особенности, The Night of the Hunter), но вполне сойдет за современный неонуар, который лет через полсотни тоже будут вспоминать с придыханием. Между тем демонстрационный ролик Max Payne на E3 '2000 начинался с предупреждающей надписи сле-

дующего содержания: "Max is pissed and coming after your ass. No parent or guardian can save your bad guy butt". Здравствуйте, дедушка Дик Старк и Дэшил Хэммет (Dashiell Hammett) иже. Дело ваше живет.

If you are guilty — you are dead. Punisher от Marvel Comics также походит на Максима не только повадками, но и внешне: последний, правда, вместо сомнительного черного латекса с намалеванным черепом предпочитает гавайскую рубаху. Менее известный широкой публике персонаж Nick Fury (Marvel) тоже до определенного момента был хорошим полицейским. Упомянем также серию Dark Knight (DC) — жутковатый комикс, на который почтенное издательство наверняка извело тонны черной краски: тот, кого вы знали под именем Бэтмена, больше не рядится в черный комбинезон и не скачет по крышам...



Пистолет утверждает, что он произведен в Майами, — о несчастные потребители PSX2-версии, как много вы теряете со своими мутными текстурами и телевизионным недоразрешением!..

ТАЛАНТЛИВЫЙ МИСТЕР ПЕТРИ

Никакого журнала не хватит, чтобы разложить Max Payne по полочкам, — а ведь мы еще ни слова не сказали о фильмах blaxploitation и не провели ни одной параллели с Die Hard. Даже для современного кинематографа, построенного сплошь на цитатах, Max Payne достигает невероятного уровня интертекстуальности: каждый кадр, каждое операторское решение может быть прокомментировано (и, не сомневайтесь, будет — как только мы получим полную версию в свое распоряжение).

Даже если бы в это нельзя было играть, мы почтительно сняли бы ушанки. Но играть уже можно — более того, Max Payne пребывает в бета-стадии, и его можно уже пройти от начала до конца, ни разу не провалившись в Windows. Очевидцы в полном шоке. PC Gamer: "Remedy с такой невероятной четкостью воссоздает дно Нью-Йорка, что мы планируем показать игру Руди Джулиани (Rudolph Julliani — мэр NY. Между прочим, в 1999 году G.O.D. организовывала для дизайнеров Remedy специальную командировку в Нью-Йорк с тем, чтобы те прониклись атмосферой. — **A.O.**) — пусть порадуется". Adrenaline Vault: "Действие столь брутальное, интенсивное и ни на что не похожее, что несколько раз я буквально орал от удовольствия". Снова PC Gamer: "И хотя сюжет несет вас вперед на запредельной скорости, ему никогда не угнаться за экшеном!"

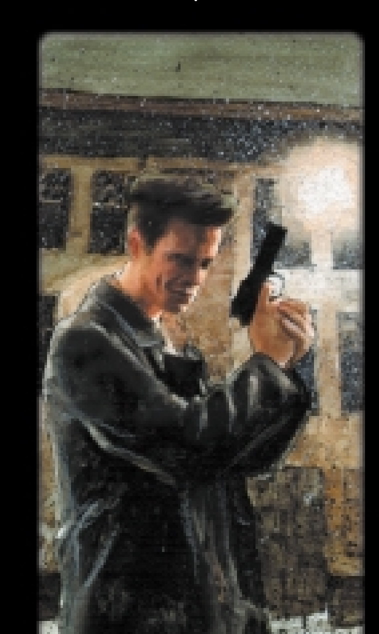
Max Payne в том виде, о котором нам рассказывают Петри Ярвилехто и Сами Ярви (см. далее .EXEклюзивное интервью!), выглядит, как и другие фигуранты темы сегодняшнего номера, принципиально неподражаемо. Remedy здесь идет ноздря в ноздрю с Maxis, которую два выпуска назад мы гладили по шерсти совершенно за те же самые заслуги: а ну-ка, попробуйте теперь сделать игру, где будет рапид и bullet trace. Даже не пачкая немытыми руками хрустальный шар, я могу сказать вам, что вы получите в качестве благодарности: полторы рецензии на заштатных сайтах в том смысле, что вот еще одни неудачники пытаются клонировать Max Payne.

Здесь надо заметить, что игра последние три года пребывает в стадии When It's Done — эти три слова стали неофициальным слоганом Max Payne. И пресс-служба G.O.D., и представители 3D Realms, и добрейшие сотрудники Remedy отвечают на все вопросы в унисон: "Июль 2001?.. Кто это вам сказал? Разве кто-то отменял "When It's Done"?".

И добавляют: "...но мы уже близко".



Отдав должное реалистичному моделированию полета каждой дробинки, отметим еще, что у Макса наверняка, как и у Джека Слейтера, полный шкаф одинаковых шикарных туфель из крокодиловой кожи.



МАКСИМУМ

Родной язык милосердно уберегает нас от соблазна уснащать тексты о Max Payne пошлыми каламбурными заголовками вроде “World of Payne”. Третий в мире и первый в Восточной Европе (до нас были PC Gamer US и PC Gamer Benelux) журнал с .EXEклюзивным интервью руководителей Remedy пока пишет по-русски и немного по-литовски, но с Петри ЯРВИЛЕХТО (Petri Jarvilehto, Max Payne Project Lead) и Сами ЯРВИ (Sami Jarvi, Game Designer и двоюродный брат Макса П.) говорит исключительно по-фински. С легким восточнославянским акцентом.



Команда Remedy почти три года назад. Попробуйте определить, кто здесь Петри, а кто здесь Сами (и вы увидите истинное лицо Макса по кличке Боль). Мы ждем ваши ответы по адресу post@game.exe.ru (в строке “Тема” напишите “Max Payne”). Как обычно, троих победителей конкурса ждут очень ценные призы. Удачи!

Game.EXE: Разговора о кино — не избежать! С этого, с вашего позволения, и начнем. Max Payne (MP) насквозь кинематографичен. Max Payne насквозь центонен, игра начинена киноцитатами, словно “адская машинка” динамитом с гвоздями. В авторы Max Payne можно смело записывать новую голливудскую икону Джона Ву, безвестных постановщиков безумных гонконгских боевиков, режиссеров film noire, сценариста Старка (Richard Stark; помните “Расплату”/Payback с Гибсоном?), Тарантино, Ритчи, Кунена (“Доберман”), словом, всех тех, кто зарабатывает киноденьги на современных вариациях на гангстерские темы... Не боитесь, что ОНО взорвется?

Петри ЯРВИЛЕХТО: О да, вы правы: все это время, все эти почти четыре года мы только и делали, что вдохновлялись кинематографом. И тому есть уважительная причина: большинство членов команды Remedy — оголтелые киноманы, не пропускающие ни одной звучной премьеры. Ну а основные источники нашего наития можно разделить на две части. Во-первых, это игры с камерой. Картины названных вами Ву, Тарантино, Вачовски etc. во многом сотканы из многочисленных интереснейших операторских решений, большинство из которых — что здесь скрывать! — мы позволили себе взять взаймы, чтобы использовать в Max Payne. И мы не ошиблись: подобные кинематографические фокусы превосходно чувствуют себя в игре, на экране монитора! Вот увидите, это настоящий шаг вперед. Теперь нас будут цитировать. Этим мы и отдадим долг кино.

Сами ЯРВИ: ...Во-вторых, вы и здесь правы, многое подсмотрено в film noire (а о высокобюджетных голливудских экшенах только что сказал Петри). Концепция построения сцен, типы персонажей, определенно, будут узнаваемы игроками, которые неровно дышат к кинематографу. И это, наверное, хорошо... Безусловно, мы рассказываем свою собственную историю, но некоторые ее вечнозеленые составляющие — мафия, полицейский спецназ, а также пресловутое “дно Нью-Йорка” — будут тут же идентифицированы. Надеемся, с доброй улыбкой и желанием продолжить знакомство.

П.Я.: Одна из основных движущих сил нашей игры — достичь того уровня сокрушительных перестрелок, который можно увидеть на большом, миллионнодолларовом экране и превратить его в настоящий, живой геймплей. Современная игра не может, не должна быть заключена в прокрустовы рамки скриптовых сцен! Это наше кредо. И, насколько я могу верить своему “замыленному” взгляду, нам это удалось. Да, кажется, удалось.

.EXE: Yep! Заинтересованный киноманский разговор! А потому еще одна добрая киноподковырка: будут ли в игре “мексиканские дуэли”? Ну, это когда два парня держат пистолеты у носа друг друга и самым страшным образом переглядываются...

П.Я.: В наших рукавах припасено немало потрясающих трюков в исполнении камеры, но все, что в Remedy есть мексиканского, — это упаковка с начос (особенно хороши с гуакомоле. — **А.О.**) на моем столе. Если же серьезно, то да, конечно, пара описанных вами моментов присутствует в скриптовых роликах, но я бы не стал делать на них особого акцента. Так, почти бытовой эпизод.

.EXE: А как насчет расхристанных многословных брутальных тарантинообразных диалогов Макса с NPC?

С.Я.: Слушайте, ребята, а вы, случаем, не заглядывали в наш дизайн-документ?.. Шутка. Ну да, среди вороха paperbacks, фильмов и комиксов, из которых вырос Max Payne, творения мистера Тарантино занимают достойное место. И вы правы, коллеги, его диалоги великолепны (иногда мне кажется, что



Нет, в разлетающиеся щепки от стола мы еще можем поверить без всякого опасения, но вот разрываемые дробью в клочья стодолларовые бумажки пребывают совершенно за гранью разумения. Сестра, успокаивающего!

это лучшее в его фильмах). Но. Но! Мы-то как раз хотим, чтобы игра обладала собственными уникальными стилем и атмосферой. Смекаете?

.EXE: Именно поэтому между миссиями появились комиксы, тут же ставшие знаменитыми? Не, простигосподи, киновставки, не, упасибоже, зарисовки на движке, но мрачные графические новеллы. Это такой хитрый план, чтобы "Макс" стал новым Punisher'ом (Marvel)? Или вы думали о современном Dark Knight (DC Comics)? Или это случайно получилось, без всякой задней мысли с вашей стороны?

С.Я.: Графические новеллы (Сами тоже не любит безнадежно опошленного слова "комиксы". — **А.О.**) — это то, что мы хотели получить в игре с самого начала. Они помогают нам выстроить сюжет, сообщить ему глубину и добиться от героя многомерности, особой эмоциональности. Кроме того, новеллы будут служить своего рода блокнотом, позволяя игроку пролистывать страницы назад и снова переживать наиболее впечатляющие эпизоды.

Да, мы всегда хотели, чтобы Max Payne стал для игроков гораздо большим, чем богатая полигонами модель, — между ним, разработчиками, и вами, игроками, благодаря этой графике будет куда более тонкая эмоциональная связь. Вы будете чувствовать радость, тоску, страх, дикую злобу и глубочайшее отчаяние, перелистывая эти страницы, — техника исполнения графических новелл в MP невероятна. И хотя чувство удовлетворения нам почти не ведомо (надеюсь, вы это заметили по тому сроку, что делается игра), в этой части мы стопроцентно довольны.

П.Я.: Можно два слова насчет комиксов?.. ОК, спасибо. Главные персонажи комиксов — это обычно супергерои. Так вот, Макс не супергерой. Этот парень убил в себе эмоции, и ему нечего терять. У Макса, поверьте, есть серьезные мотивы делать то, что он делает: искать истину среди паутины лжи и еще более гадкой полуправды. Его поле деятельности — пространство между Добром и Злом, до отказа заполненное серым безлюдьем. Нет, он никоим образом не рыцарь в сияющих доспехах. Но он и не тупой убийца с пальцем, приросшим к спусковому крючку (в оригинале использована исконно финская идиома "trigger-happy loose cannon". — **А.О.**). Скорее, его вынудили зайти слишком далеко, не оставив выбора.

А вы говорите, комиксы...

.EXE: Хорошо, давайте немного приземлим беседу. Игра обещает быть настоящим mucho macho-шоу, и мы, сплоченный коллектив мачо, этому страшно рады. Скажите, правда ли, что лица всех злодеев в MP на самом деле являются фотопортретами сотрудников Remedy? Если это так, то с вами лучше не ссориться. А еще мы слышали, что сам Максимилиан — точная копия... Сами Ярви. Если можно, пусть сначала ответит Петри.

П.Я.: Медицинский факт: многие из героев Max Payne — наши друзья и знакомые. Выглядело это почти как настоящий кастинг: вы встречаете на улице колоритную девицу или парня, понимаете, что это ОНО — и через несколько дней они уже бегают в игре с автоматическим оружием в руках. По поводу мачизма... Я думаю, у нас будет меньше прямолинейного МЯСА и больше стиля, чем в основной массе сегодняшних action-игр. Просто КРОВИЩА — это уже скучно! Именно поэтому основное внимание мы обращаем не на кровь, а на траекторию полета плохого парня, когда вы разряжаете в него шотган, именно поэтому мы до посинения шлифуем воздействие взрывной волны на тела врагов.

С.Я.: Так точно, я был моделью при создании Макса П. Но похож ли я на него? Сомневаюсь. Разве что на его хлипкого братца, не злоупотребляющего спортзалом и пересиживающего за компьютерными играми. Пэйн выше, сильнее и... гмм... не такой любитель выпить. Короче говоря, наши рожи, несомненно, лепил один скульптор (см. скриншоты. — **А.О.**), но дальше этого сходство не идет. Наверное, к несчастью. К моему. Хотя Максу, конечно, повезло: я необычайно красив.



1999 год. Художники Remedy переделывали модели не раз и не два. Обратите внимание на скромность текстур и бедность детализации фигур как самого Макса, так и его безымянного, латентно дохлого друга. А теперь бросьте взгляд на свежие, практически фотореалистичные шоты! Чудо-финны.



И снова 1999-й. Типичный уровень только что вышедшего Half-Life. Невнятные приборные консоли, полосатые мостики и общая серость помещений. И сам Макс. Он даже не корчит ставшие привычными рожицы!

П.Я.: Все, что я могу сказать вам, не раскрывая производственных секретов: управление разрабатывалось с тем, чтобы быть максимально интуитивным. Мы не хотим заставлять вас заниматься выстукиванием чечетки на клавишах, потому что считаем, что достойное управление — ключевой элемент хорошей игры. Из этих же соображений мы запретили-таки Максу целиться в двух негодяев одновременно, так как это безумно бы все усложнило.
С.Я.: Впрочем, специально для слабых духом мы имеем опциональное автоприцеливание. И, безусловно, вы не останетесь без headshot'ов.
.EXE: Вернемся к любимому кино. Что еще умеет Макс, кроме прыжков-в-сторону-одновременно-стреляя-гадам-в-головы?
П.Я.: Многое. В частности, у него есть целый арсенал оборонительных откатов.
.EXE: Будет ли Макс использовать лестницы, качаться на веревках и исполнять акробатические трюки?
С.Я.: Он умеет прыгать, но мы избавим вас от цирковых упражнений с канатами. Мы делаем ударение совершенно на другом: на кинематографичных перестрелках. Максу некогда будет скакать: его ждет пальба, уклонение от пуль, опять пальба, опять уклонение от пуль и еще множество пальбы с уклонением от пуль.
.EXE: Мы слышали, что в создании MP принимают участие некоторые видные деятели финской демосцены. Это правда?
П.Я.: И да, и нет. Многие сотрудники Remedy раньше были "видными фигурами демосцены" (Future Crew, Complex etc.), но это было лет пять назад.
.EXE: Некоторые неофициальные страницы поклонников MP содержат эскизы АК-47. Доктор, это правда? Помните Сэмюэла Л. Джексона (Samuel L. Jackson) в Jackie Brown: "AK 47. When you absolutely, positively have to kill every motherf*cker in the room"?
П.Я.: Убежден, что российское mod community быстро снабдит Макса подобающим национально окрашенным вооружением (в комплекте с игрой будут поставляться целых три редактора: MaxED, ActorFX и ParticleFX, а также, по неподтвержденным данным, Remedy откроет код движка Max-FX для широкой публики. Так или иначе, все желающие смогут превратить MP хоть в "Звездные войны". — **А.О.**). Если же серьезно, то Макс в основном будет использовать оружие американского производства.
.EXE: Будет ли в MP stealth action? И можно ли выглядывать из-за угла, как в Hitman?
С.Я.: У вас будут возможности выбора: избежать конфронтации или ринуться головой в омут (к сожалению, без крика "...and I'll execute every motherf*cking last one of ya!!" — **А.О.**). Что же до выглядывания из-за угла, то мы думали над этим и одно время даже имели такую возможность в игре. Но в финальном варианте ее не будет. Просто этот элемент не слишком хорошо укладывается в общую картину игры. Вместе с тем вам достаточно будет перемещаться осторожно — и вытягивать шею не понадобится.
.EXE: Один из членов вашей команды, Питер Хайба (Peter Hajba), упоминал "креативную свободу" в моделировании оружия. Что бы это значило?
П.Я.: Реализм — животина, крайне тяжело поддающаяся дрессировке, возиться с ним не всегда весело. Сознаюсь: в некоторых вещах, касающихся начального ускорения пули и разме-

.EXE: А не соблаговолите ли пару слов о физиогномической анимации? Неужели Макс будет бегать всю игру вот с этой ужасающей людоедской усмешкой на губах?
П.Я.: Для анимации лиц используются самые разнообразные наборы текстур, моделирующие эмоции персонажей в зависимости от ситуации. Точно говорю: никто не будет улыбаться с отстреленной ногой. Насчет же Макса — успокою вас: нет, подобным образом он будет усмехаться только во время стрельбы. Не самое плохое выражение лица, когда на тебя прут толпы сволочей, не находите?
.EXE: Теперь — находим! Один из главных вопросов: расскажите нам об этой вкуснейшей штуке — замедленном движении, рапиде, или slo-mo, как говорят на Руси.
П.Я.: Slo-mo — элемент геймплея MP, который никогда и никем до нас в играх не использовался (вероятно, Петри не играл в Requiem. — **А.О.**). Как и прочие элементы, он будет служить одной цели — сделать игру интересней, не нанеся ущерба ее сложности. Кроме того что вы сами в любой момент сможете включить замедленную съемку и регулировать ее скорость вплоть до стократного замедления, эта feature будет задействоваться в запланированных сюжетом местах и при некоторых трюках Макса. Эффект, доложу я вам, положив руку на горячее финское сердце, неимоверен, но вполне честен: в slo-mo замедляются все объекты, включая каждую дробинку из вашего ствола. Замедлятся даже звуки.
.EXE: А можем ли мы надеяться на моделирование рикошета? Что-нибудь вроде того момента в Alien 4?..
П.Я.: Мы делаем множество интереснейших вещей, касающихся взаимодействия Макса с окружающим миром, — разумеется, пробовали играть и с рикошетом. К сожалению, в этот раз от его услуг, видимо, придется отказаться. Причина: эффект не слишком зрелищен, но его моделирование отнимает бездну ресурсов.
.EXE: На некоторых скриншотах мы видели Макса, держащего по пистолету в каждой руке и, кажется, собирающегося поразить одновременно две цели. Что, такое в игре возможно? И если "да", то каким будет алгоритм прицеливания? И что насчет выстрелов в голову (в оригинале было использовано древнекарельское выражение "headshots", с трудом выисканное нами в дореволюционном издании "Калевалы". — **А.О.**)?

ров оружия, мы сделали некоторые допущения. Мы также позволили себе подкорректировать скорострельность и кучность некоторых видов оружия с тем, чтобы подчеркнуть различие их боевых характеристик, — теперь вы сможете выбрать себе подходящий "ствол" для каждой конкретной ситуации.

.EXE: А как насчет погромов в офисах, стрельбы сквозь двери и стены и тому подобных веселых вещей?

П.Я.: Окружение в высшей степени интерактивно. Разные его части будут реагировать на пальбу по-разному. Кроме того, Макс определенно сможет стрелять сквозь некоторые поверхности, но не надейтесь пробить очередью кирпичную стену.

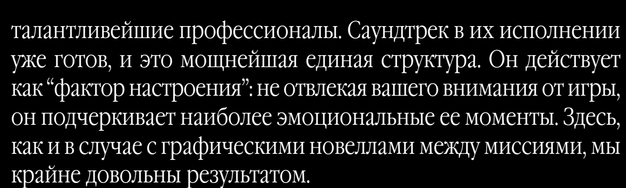
.EXE: Единственной игрой, могущей помериться с Максом... гмм... бицепсами, нам видится Kingpin. Будет ли Макс сквернословить? Вообще, увидим ли мы на коробке черный стикер с "parental advisory", как на альбомах Wu-Tang?

С.Я.: Пусть со стикерами и тому подобными вещами разбираются юристы G.O.D. Но вы опять зрите в корень: Max Payne — взрослая игра, и мы не хотим, чтобы в нее играли сопляки. Даже сюжет сможет полностью понять только взрослый. Но наша игра не тупая мешанина из ругани, крови и внутренностей, это не было самоцелью. Напротив, ставки принимались только на адреналин, действие, историю и изысканные кинематографические трюки.

П.Я.: Кстати! Если вы внимательно посмотрите ту же "Матрицу", то заметите, что там поразительно мало крови. Мы, однако, нацеливались на примерно тот же уровень жестокости, что и в Die Hard или NYPD Blue. Само собой, прежде всего мы делаем игру ДЛЯ СЕБЯ, и если учесть, что основной состав Remedy перевалил за двадцать, но еще не достиг тридцати, мы можем не без оснований предполагать, что Max Payne придется по вкусу аналогичной по возрасту группе игроков.

.EXE: Значит, гарантированно понравится и нам! Особенно если в игре будет хороший саундтрек. Как насчет него? Одни используют для гангстерских разборок Cypress Hill, другие приглашают Fear Factory, а вы? Может, Pan Sonic или Jimi Tenor? Или мрачный неоиндастриал от птенцов Staalplaat?

С.Я.: Нет, нет, здесь мы уже определились! Мы очень дружим с Картси Хатакка (Kartsy Hatakka), который издается на лейбле Waltari, а также с Киммо Каясто (Kimmo Kajasto). Эти парни — талантливейшие профессионалы. Саундтрек в их исполнении уже готов, и это мощнейшая единая структура. Он действует как "фактор настроения": не отвлекая вашего внимания от игры, он подчеркивает наиболее эмоциональные ее моменты. Здесь, как и в случае с графическими новеллами между миссиями, мы крайне довольны результатом.





Hasta la vista, baby.

.EXE: Не повлияет ли начало разработки PSX2-версии Max Payne на сроки выхода родной ПК-версии? Мы просто уже НЕ МОЖЕМ дождаться шанса наложить на игру руки!

П.Я.: Спасибо, и не волнуйтесь, коллеги. Мы полностью сфокусированы на ПК-версии, никакая консоль не может отвлечь нас от нее. Разработкой же порта занимается Rockstar Games — та самая канадская контора (так и сказал. — **А.О.**), которая делала Oni для PSX2.

.EXE: Мы знаем, что в MP не будет многопользовательской игры. Почему? И что вы думаете о возможности появления таких опций, скажем, в Max Payne 2?

С.Я.: Никогда не говори "никогда". Мы, однако, затевали Max Payne как новый шаг именно в однопользовательских развлечениях, и это достаточно сложная и амбициозная задача для молодой команды. Многие вещи, которые делают MP уникальным проектом, будут работать только в соло-игре, особенно это касается работы нашей нежно любимой камеры. Надеюсь, ей еще не икается.

.EXE: Три года назад мы уже беседовали с Петри о будущем "Макса". Теперь, когда это будущее почти наступило, можете ли вы сказать, как сильно изменились вы и игра за прошедшее время?

П.Я.: Игра унеслась за многие световые годы вперед от того, что мы представляли себе на старте. Remedy же как команда тоже претерпела самые положительные изменения: вместе с 3D Realms мы сделали Max Payne именно той игрой, какой она заслуживает быть. Хотя подтвердить мои слова смогут только продажи...

P.S. Большое человеческое спасибо **Матиасу МИЛЛИРИННЕ** (Matias Myllyrinne, Remedy Business & Financial Director) за все, что вы читали выше. No pressure — no Payne!

Вопросы задавали **Александр ВЕРШИНИН**, **Андрей ОМ и Михаил СУДАКОВ**.
Ответы переводил **Андрей ОМ**.

Часть 2

ПЕРИМЕТР

Веб-сайт игры .... www.kdlab.com/rus/projects/perimeter.html
Жанр .... RTS (игра от K-D Lab)
Дата выхода .... 2002 г.
Разработчик .... K-D Lab www.kdlab.com
Издатель .... "1С" www.1c.ru

Суть
Эти люди слишком умны для того, чтобы придумывать себе пафосные слоганы вроде "Мы понимаем игры как искусство". Но таки да, они понимают игры как (актуальное) искусство — и при этом в их игры безумно интересно играть. Даже за год до выхода в свет.

Особенности
См. внимательно окрестный текст. "Периметр" = особенность.

Андрей ОМ

КОНТРОЛЬ

Из-под псевдовоксельных покровов конгрегации, альфа-зеропластов и взаимоаннигиляции Молельщиков выглядывает далекое будущее. Оставим филологический экстаз сладостного копания в терминах до более плотного общения с "Периметром" — первого и последнего взглядов, обложки, которая неизбежна. Пока же вам надо знать одно: синапсы вашего мозга деформируют все, кроме геологического слоя и черного неба, подчиняясь единственно полезному инстинкту, подаренному вам цивилизацией, — жажде экспансии.

ДЕФОРМАЦИЯ 1. ТРЕСТ

Многочисленные составные части вывернутой наизнанку "традиционной" RTS складываются в таблицу элементов, каждый из которых, как руна в "Калевале", оказывается на своем месте — ни прибавить, ни вырубить топором. Первые несколько секунд (которые без "главкадавра" Андрея "КранКа" Кузьмина, любезно подсказывающего, когда хватать мешки и куда отходит вокзал, могли бы оказаться минутами) мы выпучиваем глаза и хватаем ртом воздух, как выброшенная на берег глубоководная рыбина: пока мы парим над псевдовокселями, за близкими горами незамедлительно начинает суетиться враг, лишенный ханжеского fog of war. Понимая, что фокус-тест фокус-тестом, а оппонентов придется-таки проучить, мы разворачиваемся и, бессознательно пытаясь по B&W-привычке уцепиться ногтями за ландшафт, ретируемся в сторону зоны высадки... Где некие пауки уже доедают беззащитных Бригадиров. Как тут же сообщает любезный КранК, это катастрофа. Рестарт.

Составляющая Трест (нарочно не спрашивал про этимологию — вы бы стали пытать Льюиса Кэрролла, почему Шляпник с Мартовским Зайцем названы именно так?) являет собой симбиоз Бригадиров и Ковшей. Последние автоматически кидаются выравнивать очерченную нашим повелительным курсором территорию, тот самый зеро-слой. Зрелище гипнотизирует: богатая деталями поверхность сглаживается, ассимилируется, закрашивается фиолетовым цветом — срываются до основания холмы, раскатывается выглядывавшая из-под земли случайная колоннада. Так закладывается Кластер — корни будущего Периметра.

РАССЕИВАНИЕ 1. ТЕХНОЛОГИЯ

Как объясняет КранК, почва миров на самом деле технически является сэндвичем: внизу находится плоская непробиваемая тектоническая плита, а находящийся уровнем выше насыпной слой образует собственно ландшафт. Творимые с верхним слоем метаморфозы весьма многообразны и отменно визуализированы: вот Ковши роют в земле норы, чтобы с помощью извлеченной почвы разровнять поверхность Кластера; вот, гадко морща насыпной слой, в его толще передвигается Червь. Заканчивая уровень, мы не сможем узнать в нем того, чем он был на старте. Занимательный терраформинг(-морфинг), доведенный до абсолюта. Дальше — только собственноручные упражнения в художественной лепке из пластилина.

Приставка "псевдо" неслучайно ухватилась за подножку уходящего словосочетания "воксельный ландшафт": территория "Периметра" начисто лишена свойственной настоящим вокселям мертвенности и однообразности, автоматически делающей любую Delta Force позорным клоном "Вангеров". КранК укладывает камеру наземь и отключает текстуру поверхности: "Смотри, на самом деле насыпной слой состоит из полигонов, поэтому мы можем делать с ним все, что угодно". Чтобы провернуть хотя бы приблизительно похожие манипуляции с настоящими вокселями, вашей домашней машине понадобился бы примерно гигабайт оперативной памяти. Нам-то что, надо так надо, но многие дорчитатели почему-то воспринимают подобные повороты событий излишне близко к сердцу. Специально для таковых в "Периметре" будет предусмотрена возможность играть на ультраслабых машинах — для этого придется пожертвовать вращением экрана.

Зато у вас останется контроль.

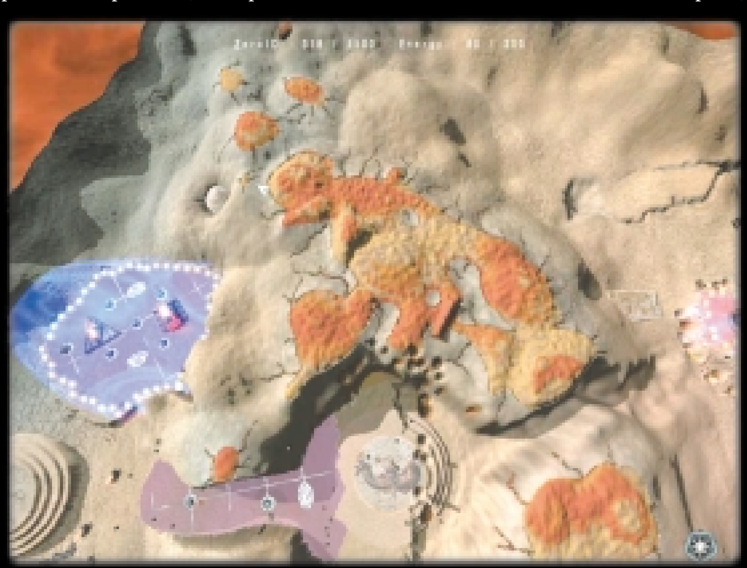


Так начинается Кластер. Добытый из ямок на переднем плане грунт используется Ковшами для разравнивания фиолетовой поверхности.

ДЕФОРМАЦИЯ 2. КОНГРЕГАЦИЯ

Когда Трест завершает работу над формированием фундамента, в процесс включается самая, на мой вкус и взгляд, мистическая и завораживающая составляющая организма "Периметра" — Конгрегация, его кровеносная система жизнеобеспечения. В зависимости от формы Периметра (КранК: "Здесь важно следить за геометрией") его поверхность покрывается сеткой площадок для строительства ядер, подстанций и заводов.

Получив энергетические импульсы от возведенного нами ядра, по краям Кластера начинают свой гипнотический бег Молельщики — лейкоциты барьера между вами и безумными Спанж-мирами. Щелчок по пиктограмме в левом верхнем углу — и над Кластером вспыхивает полупрозрачное вибрирующее небо Периметра, означающее (почти) полную и (без пяти минут) безоговорочную безопасность находящихся внутри. Если до включения защитного покрова вы догадались загнать под его сень Бригадиров, то так скоро начинать миссию сначала, возможно, не придется: пауки будут, лязгая зубами и корча рожи, бродить вокруг, но причинить вам вреда уже не смогут. Они с удовольствием это сделают позднее, когда вы решите расшириться: для перегруппировки Молельщикам требуется время, в течение которого купол погаснет.



Теоретически, вся поверхность уровня может быть накрыта вашим Периметром. "Небо над Спанжем"?..

Включенный Периметр беззащитен для внешних воздействий только снизу — его может прорвать случайный Червь или эрозия почвы, отсекающая часть Молельщиков и на время выключающая купол. Следите внимательно за своими ощущениями, когда это происходит: остров безопасности в Спанже вдруг гаснет, изолированные Молельщики взрываются, а окрестная нечисть устремляется громить наши постройки. Знаете, как это называется? Это называется отчаяние. Безнадега.

В полной игре между тем будут специальные подземные войска — правда, по заверениям "кадавров", исключительно в роли special units — вроде nuclear strike в C&C. Ибо баланс.

ДЕФОРМАЦИЯ 3. ЛЕГИОН

Спрашиваю КранКа: "Получается, игра вполне могла бы обойтись вообще без боевых юнитов — одной ассимиляцией Кластеров, чистой территориальной экспансией?" Теоретически могла бы. "Но нам же надо как-то мимикрировать под RTS — иначе что вы будете писать в графе "Жанр"?"



Прогуливающиеся снаружи членистоногие только и ждут, что мы выведем наружу свежепроизведенную технику — ведь для этого придется отключить Периметр.

Как бы то ни было, мы имеем Легион — ударную силу цивилизации Исхода. Легионеры трех разных типов производятся в трех разновидностях заводов: в итоге мы получаем Солдат, Техников и Офицеров. Изображаю вокруг них резиновую рамку... И вижу справа меню. Что это?

Выясняется, что произведенные на заводах легионеры — всего лишь модули для сборки настоящих войск, при этом Солдаты ответственны за вооружение (они же, кстати, даже сами по себе являются полноценной боевой единицей), Техники — за броню, а Офицеры — за передвижение. То есть понятно, да? Самостийный дизайн войск, о который обломали зубы все без исключения пытавшиеся его внедрить RTS-игроделы, ест у K-D Lab с рук и доверчиво мурлычет. В зависимости от затраченного количества блоков мы можем получить охранную башню (Солдат + Техник), разведывательный самокат (Техник + Офицер), тяжелый танк (2 Солдата + 2 Техника + Офицер) и еще некоторое количество комбинаций. В любое время ненужное сооружение можно разобрать по кирпичикам и сложить из них что-то новое: в процессе участвует только мышь, никакие дополнительные меню или pop up-оконца не мешают вашей нирване. Интерфейс, даже пребывая в преальфа-виде, не собирается отравлять ваше существование — у него другие жизненные приоритеты.

РАССЕИВАНИЕ 2. ВОЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

По количеству свежайших идей, каждая из которых в отдельности могла бы ощутимо встряхнуть несколько застоявшийся в последнее время жанр (добавьте в Age of Empires зоны, где вы будете полностью неуязвимы, и получите примерное представление о том, что я имею в виду), "Периметр" напоминает мне Black & White — только, в отличие от последнего, даже на самой ранней стадии не выглядит тяжеловесным. Новые законы функционирования мира, новые способы дышать и двигаться сплетены между собой столь изящным образом, что кажется — никто до K-D Lab никогда не делал RTS. Завершив миссию (КранК уверяет, что я был единственным на "Комтеке", кому это удалось, — и это несмотря на почти полностью отсутствующий на этой стадии разработки искусственный и.), чувствуешь не свинцовотяжкую тупую усталость, как в Sacrifice, и не лютую злость на последнего алиена, как в StarCraft или C&C, — нет, здесь появляется пуховая легкость от действенности найденного решения. Ощущение, в RTS почти утраченное.

Помимо исполнения обычных действий, прописавшихся за последние годы среди тех же рефлексов, что несут ответственность за поднесение ложки ко рту, "Периметр" настоятельно предлагает, как это говорят в глянцевых проспектах рекламных агентств, "to think different". И если отстрел докучливых пауков, нахождение их гнезда и выжигание его каленым дихлофосом выполняются посредством полудюжины танков самым тривиальным образом, то с захватом территории дела обстоят куда сложнее и интереснее. Здесь работает новая, ни разу до того никем не применявшаяся тактика. Определенно, не ту игру назвали Ground Control. Вместе с тем создатели говорят, что миссии полноразмерного "Периметра" иногда будут обходиться даже без терраморфинга — классический seek & destroy родом из младенчества. КранК: "Дело в том, что перед началом кампании не будет возможности выбора "расы": миссии будут выдаваться то за одну, то за другую противоборствующие стороны". Тысячелетняя история Цивилизации Исхода в нескольких десятках глав-миссий.

РАССЕИВАНИЕ 3. АССИМИЛЯТОР/АННИГИЛЯТОР

Поглощение вражеского Периметра нашим — фантастический процесс. Сталкиваются и взаимоаннигилируются Молельщики всегда по курсу 1:1, и это означает, что победителем оказывается обладатель большего по площади Кластера. Решайте: огромный Периметр практически неуязвим для ассимиляции, но выход из строя защитного купола такого гиганта будет означать незамедлительную и предельно болезненную катастрофу: заводы и ядра весьма непрочны и прямой атаки наверняка не выдержат, а потеря их всех разом эквивалентна чему?.. Верно, рестарту. Крайность вторая — несколько небольших Периметров, каждый из которых может быть поглощен, прожеван и выплюнут врагом без особого напряжения сил. Между двумя описанными ситуациями — бездна тактических решений.

И вот еще: совершенно самурайская, самоубийственная опция — когда враг прорвался и сделать ничего нельзя, вы включаете полную аннигиляцию всего, что находится под куполом Периметра, вместе с родными сооружениями, бойцами и инфраструктурой.

Пора начинать все сначала.



На место уничтоженных враждебных построек можно поставить свои, присвоив тем самым результаты рабского труда Бригадиров соперника.

Часть 3

ДЕМИУРГИ (ETHERLORDS)

Веб-сайт игры .... www.etherlords.com
Жанр .... TBS
Дата выхода .... 4 квартал 2001 г.
Разработчики .... Nival Interactive www.nival.com
Издатель .... "1С" www.1c.ru

Суть

Четвертая подряд игра от Nival, которая на некоторое время с успехом заменит вам близких родственников, вечернюю пинту Harp, утреннюю яичницу с беконом, ритуальное пятничное пьянство и субботний сон до обеда.

Особенности

Модифицированный до неузнаваемости движок "Проклятых земель" наглядно демонстрирует вам, зачем вы покупали GeForce. По иронии судьбы, вам все равно некогда на это смотреть — вы решаете, чем сокрушить Героя кинетов, в чьем распоряжении находится мощнейший отряд созданий-стен.

Андрей ОМ

ТИТАНЫ

В Nival Interactive есть пара обычных офисных стульев, которые отличаются от миллионов своих собратьев примечательной деталью: у них нет спинок. На них, видите ли, посидели люди, впервые увидевшие Etherlords/"Демиургов" (далее EL), — удержать после этого равновесие под силу разве что Сергею Орловскому. Решительно, "Нивал" не собирается прекращать поставлять сырье для наших высокохудожественных обложек и не менее высоколитературных cover story.

ПРОКЛАМАЦИЯ

Прежде чем, любезный читатель, впустить тебя, нетерпеливо переминающегося с ноги на ногу, в мир EL, я должен сделать одно немаловажное пояснение. Есть эффект, трудно передаваемый словами, но хорошо заметный профессиональному взгляду: скажем, только взглянув на скриншоты "Периметра", вы поймете, что эту игру делают в K-D Lab. Сходный эффект наблюдается и здесь: у Nival окончательно сформировался стиль, почерк, узнаваемый даже без взгляда в графу "Разработчик". В случае с двухсерийными "Аллодами" это было очевидно, с во многом родственными "Аллодам" "Проклятыми землями" — объяснимо, теперь от этого уже никуда не деться. Дело не в движке, не в художниках и не в чем-то подобном. Будь мы склонны к детсадовским сравнениям и натянутым обобщениям, обозвали бы "Нивал" как-нибудь вроде "русского Blizzard". Но вы и так знаете, что у Зощенко и Джерома (Jerom K. Jerom) куда больше общего, чем различий.

ИНСТАЛЛЯЦИЯ

Противостояние лордов Синтеза, Хаоса, Жизненной силы и Движения вызвало к жизни мир равно причудливый, дико, непередаваемо красивый и странно знакомый по доброй дюжине других игр (атмосферу ниваловского офиса периодически разрывали мои истошные крики: "Сознайтесь, вы подсмотрели это в Disciples!!!" (недоуменные пожатия плечами, искренние вопросы: "Что такое Disciples?") и "Черт, захват и апгрейд строений — мы видели это в Z!" (опасливые взгляды, многие руки тянутся к телефонам — вызывать неотложную психиатрическую).

Вот стратегическая карта, оснащенная всеми полагающимися стратегической карте причиндалами: ресурсодобывающи-



Судя по бесспорному визуальному сходству, ближайший родственник этого персонажа отбивает по ночам в лондонском Сохо зажигательный ритм на переносных тамтамах.

ми шахтами, охранными башнями, слоняющимися героями и неподвижными монстрами. При этом все анимировано столь нечеловеческим образом, приставшим не размеренной тактико-стратегической пошаговой игре, но какой-нибудь оголтелой Sacrifice, что первые несколько минут вы просто носитесь бесплотным призраком над своими будущими владениями, максимально широко разув глаза.

Здесь, видите ли, нужно сделать некоторое уточнение. Я, несовершенный, со своей новой рабочей лошадкой, содержащей Athlon 1200 и GF2Ultra, видел в этой жизни многое, включая наотрез отказывающуюся тормозить Blade of Darkness с максимальными установками. И когда я говорю, что даже самая завалящая шахта с изумрудами, снабженная размеренно бегающей по рельсам вагонеткой, способна приковать ваше внимание самым неразрывным образом, вам придется в это поверить.

На экранах тактического боя, которым мы ниже уделим еще не один килобайт, в визуальном плане творится и вовсе невероятное. Если бы я увидел эти скриншоты до личного общения с игрой, то хмыкнул бы и написал OMXу скептическое письмо в том смысле, что такого не бывает.

Бывает, уважаемые. Кроме того, минимальной конфигурацией для запуска EL будет Pentium II 233, а показанная мне в Nival бета-версия без тени задумчивости на лице вприпрыжку скакала верхом на вполне скромных по нынешним временам Pentium III 833/GeForce2 MX.

диспозиция

Одна из основных целей наших манипуляций на глобальной карте — контроль за ресурсами. Все как у взрослых — за исключением их, ресурсов, количества. Если в посюстороннем мире вам имеет смысл вмешиваться в глобальный вооруженный конфликт только если речь идет о нефти, то в EL 8 типов ресурсов, каждый из которых, включая сугубую экзотику вроде "Замерзшего пламени", пригоден для покупки определенного вида заклинаний. Придется вертеться всерьез, коллеги, если не хотите глотать на обочине пыль, получив фатальную оплеуху от завалящей помойной крысы. (Перебиваться раскиданными по местности сундуками с бонусами некоторое время возможно, но, знаете ли, недостойно воина.)

Строить сооружения собственноручно нельзя, но кое-какие креативные манипуляции со стратегической картой дозволены: некоторых героев можно будет ставить на стратегически важных перекрестках, тем самым фактически превращая их в оборонительные укрепления. Другие могут быть загнаны внутрь дорогих вам сооружений с тем, чтобы взалкавший их захватить враг сначала выбил оттуда защитника (нужно ли говорить, что обитатели подобных укрепрайонов получат неслабые оборонительные бонусы). Чтобы пробить подобные защитные инсталляции, вам придется не один раз увидеть заветный экран Loading.

Вместе с тем потеря героя сама по себе совершенно не будет означать автоматическое появление упомянутого экрана: "хладнокровнее, хладнокровнее". Вырастите нового — краше прежнего, с новыми специализациями и навыками. Здесь любопытно: если навыки являются более-менее обычными для классических РПГ параметрами вроде "повышенная скорость передвижения" и "способность совершать покупки особо деструктивных заклинаний по сниженным ценам", то специализация — куда более любопытная вещь, отдаленно похожая на всередакционно любимый perk Jinxed. Вообразите: ваш хаот имеет гордое звание "специалист по крысам", но не знает, в чем заключается его конкурентное преимущество. Специализация



Пиротехника на марше. Жаль, вы не видите этого в движении: как пишут на обложках видеокассет, "невероятно зрелищно".



Каждый юнит снабжен тремя типами “случайной анимации”: орки жонглируют топорами, а железная штуковина чешется чугунной пяткой.

гого не навоюешь — первый же приличный соперник гарантированно повергнет нашего аватара в беспробудный нокаут. Вскоре, однако, мы доберемся до локальных супермаркетов, где за вырученные ресурсы можно будет приобрести куда более приличные заклинания (в прейскуранте — около трехсот наименований, еще есть редкие и уникальные) и руны к ним. Механизм здесь простой: проставьте мысленно знаки равенства между словами “заклинание” и “оружие”, а также между “руны” и “патроны”. Кроме того, приобретая оптом особо полюбившийся spell, вы заметите, что с каждой покупкой его стоимость растет. Это улыбки баланса. К ним же имеет отношение стоимость вызова животных: закономерно, что более мощные creatures, чей срок жизни все равно никогда не превысит одного боя, требуют платы за себя магической энергией.

Итак, вы настроены решительно, перед вами переминается с ноги на ногу лорд виталов, а палец уже пляшет на мыши, готовясь разразить наглеца громом. Не стоит беспокоиться, до начала боя еще далеко: в первую очередь вы кликаете противника в голову и внимательно изучаете, чем он сможет вас встретить, какими особенностями обладают окружающие его твари (“А, это те самые неблокирующиеся волки!..”) и что вы сможете всему этому противопоставить. Никто, собственно, не запрещает вам с места в карьер вершить великое мщение наказаньями яростными, но мы ведь взрослые люди, верно? Ведь через две минуты может оказаться, что вражьи зверушки имеют параметр team attacker, а значит, имеют полный иммунитет ко всем нашим посягательствам до тех пор, пока мы не порешим их командира.

Бой... Вот такими были бы бои, существуй в реальности военная магия. Дурацкие плевки огнемячами — попс, дилетантизм,

срабатывает тогда и только тогда, когда ей этого хочется, и рассчитывать на нее в бою вам не придется — она проявится в одной ей ведомый момент. Обойдя стороной трясущийся от старости штамп “русская рулетка”, мы, задумчиво пощелкав пальцами, вспомним неумолимые кости, которые когда-нибудь, безусловно, выкинут две шестерки, но которым нет ни малейшего дела до того, что в ожидании этого вы успеете три раза поседеть и два раза застрелиться. Но результат срабатывания специализации может превзойти все ваши ожидания: скажем, среднестатистическая помойная крыса станет совершенно не подверженной вражеским блокам. С ростом уровня героя, впрочем, специализация начнет вести себя чуть более дружелюбно.

Еще вам непременно следует знать, что многие герои противника также будут обладать неведомой вам специализацией. Почаще чистите зубы, уважаемые: вероятность стереть их в порошок, вдруг столкнувшись с незапротоколированной возможностью призванных врагом орков, крайне высока.

ДЕКАПИТАЦИЯ

Целью, смыслом и основным направляющим вектором вашей жизни в EL являются тактические бои. Происходя, как в тех же Disciples или HMM, в статичных декорациях, они красивы настолько, что... Впрочем, прочтите главу “Инсталляция” еще раз, затем умножьте ее содержание на пять — и вы получите примерное представление о. На этом постараемся решительно покончить с бренным (а какие тени!.. какая анимация!..) и уделить подобающее внимание фундаментальному.

Итак, в вашей барсетке (сейчас эту деталь гардероба модно называть “кадило”) помещается 15 заклинаний — поначалу самых элементарных, зато не имеющих ограничений по количеству применения. С этим мно-



Если гражданина на некоторое время предоставить самому себе, он начнет деловито подкручивать разболтавшиеся гайки в своей клешне.



На стратегической карте также будет доступен ряд специальных заклинаний. Прерогатива их применения принадлежит лорду расы, то есть нам.

удел лукьяненок. В EL единолично и самодержавно царствует тактика (разодетая в шикарнейшие соболя спецэффектов — но это дело двадцать пятое). Вы учитываете количество магической энергии, имеющейся у вас в течение каждого хода. Вы помните, что некоторые из вызванных созданий во время первого хода своей жизни валяются на земле — отходят от прорыва сквозь Эфир. Вы держите в уме, что здоровье всякой оставшейся в живых твари восстанавливается с каждым ходом. Вы знаете, что создания синтетов руководствуются крайне извращенной логикой и, например, могут погибнуть, если в течение хода не получили ни единого пункта повреждения. Многие из них вообще не верят в ваше существование и, если бы умели говорить, в два счета доказали бы, что вы являетесь чьей-то не самой удачной выдумкой.

Фактически, как и любое серьезное современное противостояние, тактический бой в EL — это одновременное удержание в уме и своевременное использование огромных знаний: так, многие заклинания не приносят немедленного результата и их действие проявится только со следующим ходом, в то время как spell'ы массового поражения часто приносят своему автору больший вред, чем противнику. Не существует идеальных стратегий — в полном соответствии с известной вам классической теорией, каждое действие своевременно встречается с противодействием. Найдя наконец нужное решение, подобрав подходящую комбинацию заклинаний, верно распланировав фазы атаки и защиты (благо, ограничения хода по времени нет и не предвидится), вы чувствуете, что победили. Будьте уверены — такое произошло с Крамником, когда он поставил мат Каспарову. Подобное переживает автор этих строк, когда обрывки смутных впечатлений вдруг прямо под пальцами выстраиваются в монолитную рецензию. Это, как гласит один слоган, mind game. И если лозунгом рекламной кампании "Проклятых земель" была сентенция Ницше про то, что делает вас сильнее, то для EL вполне подойдет другое речение мощного старика: "Иному ты должен подать не руку, а только лапу — и я хочу, чтобы у этой лапы были когти". Так говорил Заратустра.

АЖИТАЦИЯ

Вот типичная боевая ситуация, один из тысяч будущих боев, секунда из жизни аватара: в вашем рукаве — готовое к употреблению заклинание опосредованного действия: будучи активированным, оно в слепой ярости нанесет и вам, и сопернику по две единицы урона за каждое убитое животное, сохраненное в специальном могильнике. Увидев, что в последнем бою враг лишился четырех животин (и пострадает на 4x2=8 единиц), а вы — целых пяти (и получите, следовательно, оплеуху весом в 10 единиц), вы решаете, что такой гешефт недостаточно выгоден, и откладываете приобретенное по случаю заклинание в сторону... Зря. Потому что если вы хорошо осведомлены об особенностях своего арсенала, то потратите ход на очистку собственного переносного кладбища (одна из рас вообще весьма ловко управляется с такого рода некромантией), после чего уже со всей пролетарской ненавистью запустите то, о чем говорилось чуть выше. Итого: вы, злобно улыбаясь и не пострадав ни на йоту, смотрите на безжизненно сползающего на пол противника, который даже толком не понял, за что понес такую суровую кару. AI пока не знает, что к полной версии он научится в особо тяжких ситуациях сдаваться на милость победителя. Зато мы прекрасно осведомлены о том, что, невесть зачем пожелав блюсти чистоту и пустоту своего могильника на протяжении всей игры, сможем провернуть и это — игра позволит обойтись и без вызова (*варварск.* саммонинг) тварей себе на подмогу, вместо этого перебиваясь заклинаниями дистанционного воздействия. Не смея отказывать в праве на существование даже столь потусторонним развлечениям, заметим, что по экзотичности забава непринужденно сравнивается с прохождением DOOM на Nightmare с единой разве бензопилой "Дружба" в руках.

ДЕФИНИЦИЯ

...И все это, включая еще с десяток исписанных моей дрожащей рукой листов формата А4, которые по разным, в основном независящим и техническим причинам (а также затем, чтобы не превращать материал разряда "for taste of things to come" в стратегическое руководство по выходящей через полгода игре) не попали на эти страницы, непередаваемым образом складывается в огромную, сложносочиненную и при всем этом изящнейшую игру. Столь же сознательно здесь нет ни слова о многопользовательском режиме, где будет до 8 игроков одновременно, специальные multiplayer-заклинания, параллельное планирование ходов и дипломатия, включающая обмен артефактами и ресурсами со стратегическими союзниками...

Поверьте, все это выглядит втрое вкуснее, чем звучит, и играется еще вдесятеро бодрее, чем выглядит.

Первый взгляд

ARCANUM: OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.sierrastudios.com/games/arcanum

Жанр
Далекий потомок Fallout

Дата выхода
Сентябрь 2001 г.
Объем демо-версии
254 Мбайта
(увы, на диск никак — велика!)

Разработчик
Troika Games
www.troikagames.com
Издатель
Sierra Studios
www.sierrastudios.com

СУТЬ
С релизом Fallout у фэнтезийных РПГ появился реальный конкурент в борьбе за место под солнцем. Arcanum, в свою очередь, — первая ролевая игра, совмещающая в себе достоинства фэнтезийной и технократической РПГ.

ОСОБЕННОСТИ
От обилия скиллов несколько теряешься. Что развивать? Куда пойти учиться? Разработчики предлагают дело: постарайтесь попробовать все возможные варианты, дабы не ошибиться с выбором героя в полной версии игры.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 98/98/2000/ME, Pentium II 300, 64 Мбайта ОЗУ, SVGA (минимум 4 Мбайта ОЗУ), 650 Мбайт на жестком диске, DirectX 7.0a.

— Уильям Блейк, знаешь ли ты, как пользоваться этим оружием?
— Нет. Думаю, что нет.
— Возьми его в руки, Уильям Блейк. Ты научишься говорить им, и твоя поэзия отныне будет написана кровью.

ЕСТЬ ЛИ У ТЕБЯ ТАБАК?

Александр ВЕРШИНИН

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Мы даже приобрели конкурирующий журнал — Computer Gaming World, чтобы пораньше наложить жадные лапки на чудо-Arcanum. Как и предполагалось, это просто Magick, хотя и встречается некоторая Obscura. По сути тот же Fallout, только несколько более разнообразный в плане развития персонажа. А разве мы просим что-то еще?

Целиться в огра из пистолета как-то неудобно. Вокруг свистят заколдованные мечи и топоры, сверкает магия. А вы собираетесь сделать аккуратную дырочку в его бестолковой голове, причем средствами абсолютно неведомыми жертве. Небось, потом пожелаете забрать его душу с помощью того дьявольского изобретения — фото-ап-парата. Знаю я вас, туристов.

ДИСПЕПСИЯ
Мое сердце рухнуло к ногам демонстрационной версии Arcanum, как крыша с дома. От предложенных перспектив развития глаза разбежались и возвращаться на место наотрез отказываются вот уже вторые сутки. Уговоры и подкуп очками Ray-Ban не помогают. Осталось последнее средство — вновь включить мозг.

Подлое серое вещество было отправлено в отпуск после наглого посягательства на сакральное. Мол, анимация дрянная, fps маленькое, интерфейс невозможно коряв и скиллы бесполезные. Что он понимает! Ведь с каждым новым уровнем характерные “плюсики” появляются напротив (дайте подумать: 8+2+4х4+16+8) пятидесяти (!) характеристик. Кто, кроме любимой Wizardry 8, может потягаться в арифметике с Гарри Поттером от Troika Games?

ДАЙ КЭЦЭ
Пройдя коротенькую, но обязательную демо-версию сначала пронырливым коммивояжером-болтуном, затем магом, а потом и технарем-снайпером, требую добавки! Из поймы не выпускают, анимацию засуммоненного орка вообще забыли положить в праздничный набор, а при появлении на экране четырех и более персонажей игра погружается в состояние глубокой медитации. Но все равно хо-ро-шо.

Действо предваряется вполне симпатичным мультипликационным роликом, заставляющим вспомнить одновременно Crimson Skies и “Пятый элемент”. Особенно хороши полуогры в роли космических хрюшек — и за штурвалами характерных “Фоккеров”. Клянусь своей треуголкой, ранний “Фоккер”. Цеппелин, на котором путешествует его высокопревосходительство Протагонист, сбивают (огры-тупицы работают скорее камикадзе, чем истребителями), причем

Справиться с этой компанией нелегко, особенно такому малышу. Лучше украсть ключ — и мы уже за воротами!



так ловко, что весь экипаж и пассажиры в полном составе и при регалиях отдают швартовы в ходе большого бадабума о землю. Все, кроме вас, мой многоопытный, а теперь и остроухий читатель. Впрочем, вы также можете быть лысобритым, кривоглазым, страшномордым и, конечно, длиннобородым. Портреты отменные.

Приятно упасть с небес и остаться невредимым. Еще симпатичнее обнаружить около места фееричной посадки небольшую памятку, оставленную далекими предками: мол, рухнет в огне и дыму парень; будет спасителем всея всего; почитать полчаса. Нострадамусы доморощенные. Сюжетный финт щекочет зоны удовольствия, — в катастрофе выжил и кое-кто другой, потертого вида гном. Тяжелораненный, он передает вам загадочное кольцо и просит доставить его по назначению. Так что Мессия и Спаситель вроде как не мы (вы-мы-ты-я), а почивший. Ну а мы здесь так, в магазин на углу прибежали. За кефиром.

КОСТИ ИЗ БУДУЩЕГО

За ограниченное время в эфире нам успевают преподать академические знания. Как выходить с уровня, как передвигаться по мировой карте, как открывать новые локации, как разговаривать с NPC, как использовать скиллы и, наконец, как... "Каком кверху", — по-армейски шутит имбецильного вида огр, методично втыкая носок сапога в солнечное сплетение Протагониста. Партия наблюдает небо Аустерлица (положение лежа на спине, fatigue<1), утомившись от чрезмерного использования магии, так что единственный участник соревнований, вражеский огр, уже не соблюдает общепринятых правил хода и просто перебегает от одного персонажа к другому, пару раз вытирает ноги, затем делает контрольный пинок в голову и переходит к следующему в очереди. Так и запишем: как не связываться с települ ограми на два уровня младше ваших героев — без ружья для охоты на слонов и рыцарского скафандра.

Вероятно, в первую очередь вы хотите узнать, КАК ОНО. Ответ получится двусмысленным. С одной стороны, не очень хорошо. Ведь когда ожидаешь брызг гениальности, сложно смириться с еще одной игрой класса Fallout 1. А это именно тот случай. Arcanum в чем-то лучше, в чем-то хуже Fallout, но определенно в той же весовой категории. В двух словах: восторга не вызывает, но привыкание — обязательно.

Прежде всего смущает игровой движок и модели. Персонажи выполнены очень скудно, множество анимаций вообще отсутствует. Особенно волосатая ситуация возникла в воинском стане. Представьте себе, что при переходе в боевой режим оружие просто возникает в руках героев. Они его не вытаскивают, не поднимают и не готовят к бою. Оно материализуется — равно как и они, одним кадром перескакивая в боевую стойку. Смотрится паршиво. Состояние больного еще больше ухудшается, когда поднимаются вопросы коллизий. Герои и их соперники не стесняются проходить друг друга насквозь, погружая при этом движок и весь компьютер в долгие мрачные раздумья о смысле жизни. Излечивать иные мыслительные заскоки приходится переходом в боевой real-time-режим, что сразу размораживает подвисших, но в качестве бесплатного приложения делает процесс борьбы хаотичным и абсолютно неуправляемым. Лечится релизом? Мы поставим свечку за это.

Интересно, как мой персонаж беседует с призраком, если он еще не изучил соответствующий спелл?



Так что Мессия и Спаситель вроде как не мы (вы-мы-ты-я), а почивший. Ну а мы здесь так, в магазин на углу прибежали. За кефиром.

Хорошему магу требуется защита. Засуммоненный огр подойдет!



Вторая ощутимая проблема Arcanum в его исключительно неприветливом интерфейсе. Просто так вам с ним не справиться! Он создан для партизанской борьбы — молчалив, сложен в обращении, путается в показаниях, ненавидит вас авансом. Инвентория в принципе отказывается давать какую-либо (а уж тем более исчерпывающую) информацию о своем содержимом. Что раздражает, учитывая миллион крохотных колесиков, гаечек и непонятных загогулин, населяющих ее аккуратно разлинованные поля. Каждую из деталек хочется приласкать, приложить к месту и обязательно применить с пользой для дела. Профессиональная болезнь.

Окна меню закрываться не хотят, общая карта скроллится неохотно. Зато по уже исследованным местам можно проложить маршрут и с трепетом наблюдать, как ваша партия следует по заданному курсу, словно эскадрилья стратегических бомбардировщиков. Пользы немного, зато море гордости. Орлы.

КЛАТУ-ВИРАТУ-КХАК-ХАХХА!

В последний раз демо-версия была пройдена за три минуты, прямо в перерыве между этой и предыдущей главой. За основу был взят halfling с биографией Halfling Orphan (вор) и накачанным до предела воровским умением. Наша маленькая партия скорым поездом прибыла к пере-

гороженному теми самыми иронично настроенными ограми мосту, вытащила из кармана главаря ключ от ворот, завалила подстерегающего на выходе гнома третьего уровня и триумфально промаршировала в заключительное слайд-шоу. Что еще раз доказывает: перед нами стопроцентный, качественный Fallout. Только благодаря ошеломляющему многообразию скиллов вариантов прохождения игры становится все больше. Лично мне из всех обкатанных трансформаций (halfling-вор, ogre-воин, elf-обаяшка, gnome-снайпер и half-elf-маг) больше всего понравился маг. Стоит ли объяснять, почему? Патология.

И тем не менее. С физически красивым и харизматичным персонажем в демо делать совершенно нечего. Даже увеличенная в два раза относительно нормы болтливость не прибавляет реплик в диалогах. Что, согласитесь, обидно. Ключевые вопросы так и не решаются методом орала — невыгодное отличие от Planescape: Torment! Удачливый и убедительный персонаж для Arcanum пока не актуален, хотя он извечно занимает второе место в рейтинге РПГ-любимцев.

Костоломом играть скучно. Как всегда. Огр не глядя проламывает черепа, так что походовый режим можно даже не включать. В деле о трех банковских налетчиках он проявил себя во всей красе: не взирая на бешеный револьверный огонь мой неандерталец подошел вплотную к каждому бандиту и вручную скрутил ковбою шею в бараний рог. Против лома, как вы знаете, вызывают костолома. Век специально обученных людей...

По всей демо-версии, тут и там, раскиданы трупы огров. Местный Ку-Клукс-Клан не спит.



Натасканный в стрельбе гном тоже проявил себя не самым интересным образом. Шумно палил из своего доисторического кремниевого чудовища, попадая в цель один раз из трех. Никакой сопутствующей пулевому ранению анимации или соответствующих огорчений со стороны пострадавшего замечено не было. Патроны быстро кончались. Зевота победоносно овладела организмом.

Растерявший все силы персонаж падает навзничь, напряженно разговаривает с ближайшим вековым дубом, при этом изрядно потея: вдруг кто-нибудь решит подойти поближе и выбить из него остатки жизни?

Кто там дальше? Маг? Представьте себе шестнадцать школ. В подобных условиях ярких, выдающихся заклинаний, разумеется, не дождешься. Выбор скромного Harm из области Dark Necromancy и Heal от Light Necromancy наградил волшебника убойным боевым потенциалом. Правда, постоянно кончалась mana, она же fatigue. А в Arcanum подобный недосмотр чреват серьезными осложнениями. Растерявший все силы персонаж падает навзничь, напряженно разговаривает с ближайшим вековым дубом, при этом изрядно потея: вдруг кто-нибудь решит подойти поближе и выбить из него остатки жизни? Единожды упавший в бою не имеет практически никаких шансов встать снова. Классический вариант "деньги из тумбочки": вы можете подняться на ноги только тогда, когда значение fatigue (медленно регенерирует) станет положительным, но с каждым ударом из отдыхающего на земле курортника выбивается не только здоровье, но и та самая mana/fatigue!

Интересная получается акватория. На любую атаку, магическую или нет, расходуются силы. То есть вы даже мечом не сможете нормально помахать, если fatigue говорит: "Отдыхайте, товарищи". Недаром каждое оружие в игре имеет дополнительный параметр, указывающий расход силенок на его использование. Таким образом, следить и ухаживать приходится не столько за здоровьем, сколько за соседним синим градусником "усталости". Магам в этом отношении вообще не позавидуешь. Заклинания проглатывают fatigue огромными порциями, даже не запивая водицей. Если подкрасться к слишком активному волшебнику в правильный момент и легонько стукнуть... Останется лишь выполнить несколько танцевальных па на его готовом почить в бозе тельце. Брррр.

ПОСТСКРИПТУМ

Скрипеть по поводу демо Arcanum можно еще очень долго. Но ведь любя! Сердце радуется, но мозг остается строгим: а релиз почему зажали? Что за сказки про "напечатать достаточно копий" или "договориться с издателями и распространителями по всему миру"? Это, простите, попахивает махровой дезой для самых маленьких читателей. Журнал Game.EXE уже организовал специальный фонд борьбы за свободу Arcanum. Пишите, присоединяйтесь. Мы требуем отдать готовый проект страждущим! Свободу! Равенство! Arcanum!

P.S. (еще один). Не забудьте научиться писать слово "магия" как "MagicK".



Останки того самого "Фоккера". Вот и доверяй машину полуограм.

В мире, где заснеженный Пакистан граничит с Украиной, мятежный генерал Карпов осаждает Пермовайск, а вместо дров в лесу мы добываем популярность на телеканалах, нежно ожидаемая нами компьютерная игра Peacemakers скоропостижно скукожилась до Conflict Zone, а потом и вовсе обернулась общедоступной демо-версией. Следующие три полосы журнала наш корреспондент проведет в мучительных поисках точек соприкосновения мечты и реальности.

НОГА, КАЧАЮЩАЯ КОЛЫБЕЛЬ

Олег ХАЖИНСКИЙ

Первый взгляд

CONFLICT ZONE (PEACEMAKERS)
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.conflictzone-thegame.com

Жанр
Тактическая RTS

Дата выхода
Лето 2001 г.
Объем демо-версии
126 Мбайт
(см. ее на нашем диске!)

Разработчик
MASA
www.animaths.com
Издатель
Ubi Soft
www.ubisoft.com

СУТЬ
Еще один C&C-клон в полном 3D от французских поставщиков решений для е-бизнеса.

ОСОБЕННОСТИ
Осторожно! Горячая начинка. До четырех вполне самостоятельных электронных командиров под вашим началом демонстрируют чудеса стратегии и тактики под прицелом многочисленных телекамер. Каждый раздавленный гусеницами танков юнит становится темой очередного ток-шоу.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 300 (рек. Pentium II 500), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 200 Мбайт на жестком диске, 3D-ускоритель с 8 Мбайтами ОЗУ (рек. 32 Мбайта nvidia GeForce), Direct X 8.0+.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Демо-версия содержит три играбельные миссии и видеоролик; многопользовательский режим отсутствует.

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Улыбнувшись в телекамеру, солдат вытаскивает коляску с ребенком из-под гусениц танка и гибнет под напором вражеского фаустпатрона. Честное слово, иногда лучше жевать, чем начинать демо-версии с таких вот роликов. В жизни любого разработчика компьютерной игры (даже если он до этого создавал исключительно программное обеспечение Интернет-магазинов) наступает момент, когда игру приходится заканчивать. Это очень важный момент. Он отделяет субтропический мир желаемого от ледяного вакуума действительности. Шлюзовые камеры демо-версий стоят на охране нашего с вами здоровья. Впрочем, "ледяной вакуум" — это не про Conflict Zone и тем более не про Peacemakers. За последней дверью барокамеры обнаружился... классический подмосковный пейзаж. Не холодно, не жарко, редкие березки, примятая бледными телами отдыхающих трава, безразличная ко всему речка и пыльная проселочная дорога. Скафандры можно снимать, пацаны.

Пытаясь понять, откуда взялось это ощущение обмана, я еще раз прошелся с карандашом по заготовленному заранее списку. Бой перед объективами телекамер есть? Есть. Оригинальная система добычи ресурсов в наличии? В наличии. Перепоручать работу командующим можно? Пожалуйста! Адаптивный искусственный интеллект присутствует? А как же. Итак, все в полном порядке. Опись, протокол, сдал, принял. Французские разработчики из MASA не обещали перевернуть мир трехмерных RTS с ног на голову. А если и обещали, то их никто не слушал. Мы получили то, что неминуемо должны были получить, — трехмерный клон с претензией на оригинальность.

Вывод один: очень вредно читать новости, написанные коллегами по журналу. Две тысячи лет назад некто А.Вершинин лишил меня сна своим материалом про Pax Imperia 2. Все помнят, чем это закончилось: остановка движения на Садовом кольце, пожарные лестницы, три тонны марокканских апельсинов у подъезда и никто не выжил. Теперь вот А.Ом в прошлогоднем октябрьском номере напел что-то про "human behavior" и конверсионные алгоритмы DirectIA, которые из любого Red Alert'a сделают шедевр за пять секунд.

Стоит ли говорить, что распознать в Conflict Zone ТУ САМУЮ Peacemakers мне удалось далеко не сразу. Опытная рука врача покрутила камеру во все три стороны, произвела генератор и пару танков, выслушала несколько назойливых видеорепортажей про генерала Карпова, пытающегося "хакнуть" свободное телевидение, и молниеносным маневром смела на пути хилую вражескую оборону. Миссия окончена.

Даже потом, в следственном изоляторе, рука не смогла припомнить ничего из ряда вон выходящего. Да, в левом верхнем углу экрана маячили две или три цифры, обозначающие, по всей видимости, ресурсы. Цифры неуклонно росли, поэтому беспокоиться о том, что они обозначают, рука сочла излишним. Телевизионные репортажи? Не более чем забавный трюк. Ужас-



Возможности графического движка Conflict Zone позволяют заглянуть в глаза каждому пехотинцу. Правда, с учетом весьма непростого управления камерой это сложно.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Демо-версия не производит впечатления законченной игры. Я обнаружил некоторые проблемы с нахождением пути, танки периодически застревают друг в дружке и отказываются воспринимать команды. Надеюсь, к июлю все эти недочеты будут исправлены", — проявляет чудовищную наивность юный автор **GameSpot (www.gamespot.co.uk)**.

но неудобный интерфейс управления камерой — что бы ты ни хотел сделать, получится нечто другое. Как будет "интуитивный" наоборот? Спасибо, и вас туда же. Графика? Ничего выдающегося. Напоминает технологическую версию Ground Control с еще не реализованными эффектами. Впрочем, детализация некоторых текстур на уровне. Вот бы еще дыму напустить...

УЗНАВАНИЕ

Таким образом, торжественная встреча экс-Peacemakers провалилась. Пока оркестр и девочки с букетами роз мрачно потели на перроне для поездов дальнего следования, Conflict Zone прибыла на клинской электричке и пять часов выпивала с привокзальными бомжами в пельменной. После чего была задержана нарядом милиции за приставание к мужчинам, опознана, переодета и доставлена в редакцию Game.EXE.

Как оказалось, самой показательной в отношении грядущих возможностей Conflict Zone является миссия номер два, в которой надо нанести решительный удар сразу по двум базам противника. Причем одновременно. Будем считать, что осуществить такой фокус в рамках наличествующих RTS невозможно. В Conflict Zone

Насколько хорошо кремниевый командир справляется со своими обязанностями?

бремя ответственности разрешается частично переложить на командиров числом не более четырех. В качестве образца нам выдали полковника Купера (опять Купер!), которого я лично расстрелял бы сразу за пухлые щеки и свинячье выражение глаз.

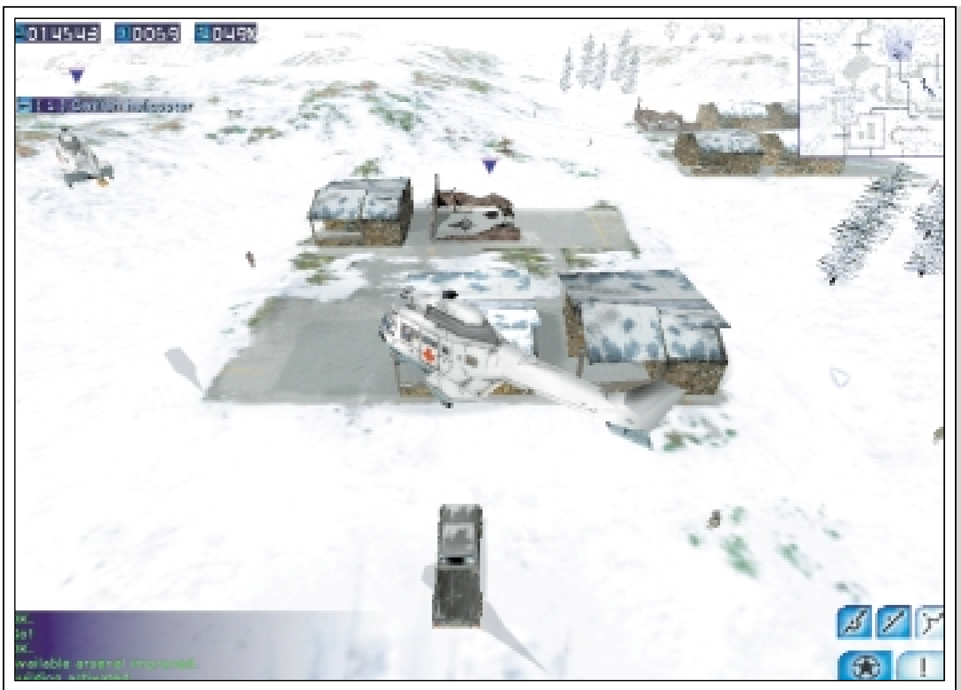
Переведя на счет Купера некоторое количество ресурсов, мы можем указать ему направление действий. Например, такое: "Займись-ка, Купер, развитием базы". Или: "Придаю тебе, Купер, десять танков и сорок гранатометчиков. Установи контроль над поселком к северу от базы". Или: "Купер, сконцентрируйся на обороне базы, у меня есть дела поважнее". Все эти и несколько других приказов наши командиры с радостью выполняют. Дело это действительно новое и на все, что мы видели ранее, не похоже. Легким движением руки ресурсы и юниты перераспределяются между "счетами" различных командиров (один из них это мы, не забывайте), приказы меняются на счет "раз", а свинячий Купер беспокоит нас трогательными докладами о состоянии дел на вверенном ему участке.

Насколько хорошо кремниевый командир справляется со своими обязанностями? Это уже другой вопрос, на который я не хотел бы отвечать до выхода полной версии игры. Обустройство базы Куперу оказалось вполне по плечу — парень занялся строительством многочисленных зданий и даже стал производить танки. В обороне полковник также показал себя молодцой — мгновенно распознал и занял стратегически важные холмы вокруг базы, с которых так хорошо пострелять вечером из самоходных артиллерийских установок. А вот в наступлении Купер дал сбой. Честно говоря, точно с таким же успехом я мог бы выбрать рамкой группу полигональных, перевести их в режим "агрессив" и отправить на другой конец карты.

Между тем сами юниты и без всякого командира ведут себя довольно разумно. Вместо того



При максимальном удалении камера открывает достаточный для принятия стратегических решений простор и, кроме того, демонстрирует детализированные текстуры рельефа. Согласитесь, что вид все равно получился мертвым и слишком "компьютерным". Кто-то произнес "Black & White"?



Гонки на спасательных вертолетах за беженцами — в высшей степени увлекательное и весьма хорошо оплачиваемое в Conflict Zone занятие.

чтобы тратить время на одиночек, они стараются обстреливать группы. У каждого солдата в голове существует некая табель о рангах, благодаря которой он выбирает наиболее адекватную для себя цель. А если случилось попасть в окружение и смерть не за горами, отряд в состоянии вызвать подкрепление. Интеллект наших подчиненных простирается еще дальше: тяжелые юниты, танки, артиллерия могут приказать легким выйти из зоны обстрела. Таким образом AI заботится о братьях наших меньших.

Надо понимать, что вся эта самодеятельность на практике оказывается весьма раздражающей. Лично я не люблю, когда AI начинает из каких-то своих, одному только ему понятных соображений вмешиваться в мои действия. Пусть мои приказы противоречат друг другу и обрекают мою армию на неминуемую погибель, но это мои приказы, моя армия и мое поражение, не так ли? К счастью, в Conflict Zone все поползновения AI пресекаются одной кнопкой.

НЕ ЗАБУДЬТЕ ВЫКЛЮЧИТЬ ТЕЛЕВИЗОР

"Это информационная война, майор. Ты должен дружить с ними. И не смей трахать корреспонденток других телекомпаний". Загадочные цифры в левом верхнем углу экрана — не лес, не уголь, не сталь и даже не уран. Эти цифры — предмет особой гордости разработчиков и любимая тема журналистов. Ресурсов в игре всего два (электричество не в счет), но каких! "Командные очки" зарабатываются за проведение "правильных" с точки зрения вашего руководства операций. Разработчики на этот счет высказываются туманно. "Если вы уважаете принципы стороны, за которую сражаетесь, командные очки будут расти. В противном случае они будут падать". Очевидно, для того, чтобы мы не пропустили этот переломный момент, на экран также выводится скорость изменения "очков". Именно на них мы и покупаем здания, технику, людей. Можете считать, что это деньги, которые поступают к вам от различных спонсоров.

"Популярность" измеряется в процентах и необходима для того, чтобы портить нам жизнь. Представьте, мы играем за миротворческий корпус ICP. Город захвачен террористами из GHOST. Как их выкурить оттуда? Берем десять танков, несколько гаубиц и за десять минут уничтожаем "привидений" вместе с городом. Ответ неверный! Все эти десять минут вы будете слушать телевизионные репортажи о "зверствах ICP", "тысячах невинных жертв" и "геноциде под маской миротворчества". Ваш рейтинг уменьшится до нуля, а вместе с рейтингом исчезнет возможность строить и воспитывать. Представьте себе фразу: "У вас недостаточно популярности, чтобы произвести вертолет". Бред? В Conflict Zone это реальность. Если вы прекрасно справляетесь с поставленными задачами, но находитесь в опале у прессы, жизни не будет. Вместо того чтобы жечь все огнем, мы вынуждены осторожничать, строить лагеря беженцев и охотиться на вертолетах за одинокими фигурками гражданских. К счастью, это позорное занятие можно перепоручить одному из наших подчиненных. Каким образом работа с прессой поставлена у террористов, выяснить не удалось — в демо-версии поиграть дают только за ICP.

Многопользовательский режим с учетом предлагаемой системы ценностей обещает быть очень забавным: мы сможем вынуждать противника быть агрессивным и разрушительным, "подставляя" его перед представителями прессы. Сделав врага непопулярным, мы задушим его экономически, а потом и физически. Кстати, проблемы с кадрированием решаются последовательным перебором первой половины функциональных клавиш. В Conflict Zone оказалось пять различных видов камер.

Приняв серию весьма разумных решений во время обороны базы, Купер показал себя безвольным слюнтяем и рохлей, когда дело дошло до большого сражения.



Первый взгляд

DER CLOU!2 (THE STING!)
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.clou2.com

Жанр
Квест

Дата выхода
Июнь 2001 г. (англоязычная премьера)
Объем демо-версии
63 Мбайта (см. ее на нашем диске)

Разработчик
NEO Software
www.neo.at
Издатель
JoWood Productions
www.jowood.com

СУТЬ
Унесенную добычу квест и симулятор домушника делят пятьдесят на пятьдесят. Все честно, без каких-либо подставных “элементов”.

ОСОБЕННОСТИ
Забавный движок и отличные персонажи. Подвижный город. Оригинальное решение проблемы компьютерных ограблений.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 300, 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-ускоритель (16 Мбайт ОЗУ), DirectX 8.0.

В результате трагического брака упаковки демо-версия Der Clou!2, уникального полуквеста от NEO Software (продолжения популярнейшего квеста Der Clou!, который стоит на почетном месте в каждом русском доме, верно ведь?), прибыла к нам с одним небольшим, но существенным недостатком: она оказалась вдруг на немецком языке — том самом, что находится где-то между немецкими зубами и немецким нёбом.

ОГНИ БОЛЬШОГО ГОРОДА

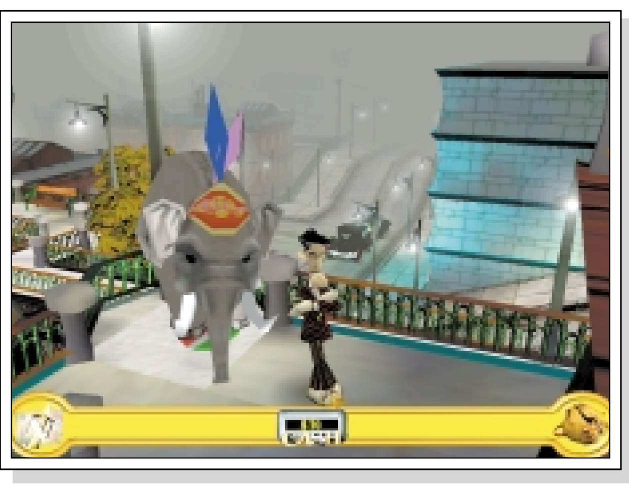
Маша АРИМАНОВА

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
При взгляде на демо-версию Der Clou!2 вспоминаются карикатурные гангстерские комиксы на манер “Дика Трейси”. Такого эффекта NEO Software добилась ценой планомерных и сосредоточенных усилий: и вот подчеркнуто мирный квест и зубастая сага о делающем карьеру асоциальном элементе восторженно сливаются в единое непротиворечивое целое. При этом в Der Clou!2 прилежно высмеивается и та, и другая темы...

Положение отрядов квестолюбов за баррикадами из малых и больших словарей оказалось бы совсем отчаянным, но Der Clou!2 не окончательно лишена английских слов. Их имеется два: “hallo” и “cash”. И знаете что? Персонажам NEO Software хватает этого за глаза и уши.

Der Clou!2 могла бы преспокойно выйти и на португальском, итальянском, корейском или эсперанто — со словарным запасом в “cash” и “hallo” в трущобах Форчун Хиллз не пропадет ни один турист. А все потому, что герои здесь такого порядка: сначала они говорят “hallo”, а потом вытаскивают пожарные топорики и требуют “cash”! NEO специализируется на играх из криминальной жизни.

ТАКЕР
Небольшой космос Der Clou!2 удивительно своеобычен и продуман. Сугубо квестовое управление сочетается со странноватым, но потому и притягательным движком, где есть туман, слепые фонари, особняки и отели, ночная красота. Большие люди из NEO Software тщательно населили свой мир карикатурными гангстерами в узеньких пиджачках и лаковых штиблетах, такелажным народом в тельняшках, клерками о красных козырьках и подтянутыми полисменами. Сознавая собственную значимость, каждый из организмов важно вершит свои каждодневные дела во мглистой пробирке трехмерного города Форчун Хиллз: кто-то вертится в лавке, кто-то отсыпается дома, кто-то бредет по своим делам, кто-то предпочитает колесный транспорт. Красные с желтыми полосами спортивные автомобили, оранжевые такси и синие “Роллс-ройсы” комично подпрыгивают на ходу.



Какой слон! Индийский! К чему бы такой слон?.. Да еще на крыше!

Главного подозреваемого величают Мэттом Такером. Все при нем: и ядовитой расцветки галстук, и мерзкие усики, и полосатые брючки, и набриолиненная прическа, и пиджачок с золотыми пуговицами. А ужимки, а походочка! Черный стиль в Der Clou!2 выдержан не хуже, чем в пресловутой Heist (отбывающей сейчас пять пожизненных сроков в тюрьме штата Забвение): свой путь, согласно всем канонам, Такер начинает из бессонной комнатушки в ободранном мотельчике.

На столе — фомка и свежая газета, и пора ехать на бензоколонку либо в банк, и отнюдь не для того, чтобы заправиться или снять денежки со счета. Похоже на завязку симпатичного криминального квеста? Да будь Der Clou!2 обычным квестом, Такер мог бы запросто пройтись по дымным улицам, расспросить медсестру Нэнси о состоянии городской канализации, уговорить Нормана Филлапа бесплатно заправить смертельно желтый пятисотый "жучок" (дрянь машина!) и, выждав терпеливо, пока ростовщик Али Сельселф отойдет по нужде, разнести кассу пожарным топором. Но это не есть любимый метод NEO Software!

ДЕЛОВЫЕ ЛЮДИ

Напротив, комнатка в жутком мотеле становится настоящим гнездом криминальной деятельности. Там строятся планы. Там собираются подозрительные личности разнообразных талантов. Там накапливаются немалые средства, и при некотором везении Такер вскоре уже разъезжает на синем "Роллс-родстере". За шесть тысяч североамериканских долларов.

Тоскливо в этом городе только начинать: без гроша в кармане Такер осматривает двери и ставни, пытается украсть ржавые велосипеды, едва не попадает под машину. Он пожирает глазами сверкающее великолепие автомобильного салона (здесь можно приобрести даже грузовик с цистерной!) и приглядывается к грустному слону у конторы Сельселфа. Он бы не прочь тюкнуть Али по голове и забрать его шкатулочку, но в Der Clou!2 никого не бьют — даже за дело — и никогда не грабят без подготовки. Здесь так не принято, братва.

Гнусное дело в разгаре под покровом ночной темноты. Фонарики полисменам не помогут! Собаками надо. Собаками…



Даже самое пустяковое дело Такер готовит с маниакальной тщательностью. Он оптимистично заносит в компьютер фотографии объекта будущего ограбления, составляет списки подельников и снаряжения (даже если в одиночку грабит бензоколонку), готовит машину для отхода. Темной ночью Такер приступает к операции — с вместительным рюкзачком наперевес. Ограбление идет в реальном времени с возможностью срочной остановки секундомера на подумать и перевести дух.

…со словарным запасом в "cash" и "hallo" в трущобах Форчун Хиллз не пропадет ни один турист.

Тут выявляется уникальная черта Der Clou!2: огромное число закрытых помещений с небывалой для города таких размеров детализацией. Хоть раскрасивые объекты и не активны, но сколько их! Ковры, шкафы, приемники, картины, раковины... Только в отеле "Мемориал", который Такер собирается обнести во вторую очередь, без малого сорок меблированных комнат. Вокруг здания шатаются полисмены, а внутри рыщут обходчики. Пусть процесс взлома дверей наперегонки с тревожной полосой и совпадает идеально с Heist, но вот чего там явно не хватало, так это скитаний по лабиринтам незнакомых домов в поисках заветного сейфа. Адреналин! Да еще с такой "всевидящей" камерой, как в Der Clou!2, заблудиться можно хоть на бензоколонке.

Топором, кстати, пользоваться не рекомендуется — лучше уж бесшумной фомкой орудовать. А любой двери стоит предпочесть окно...

В итоге — одна из самых необычных демо-версий нашего времени. Чего с нетерпением ждать от полной? Ну, во-первых, сюжета — пусть несерьезного, но квестового. А во-вторых — вживления "дневной" части Der Clou!2 в "ночную". Квеста — в ограбление. Сейчас они, к сожалению, безнадежно разобщены. Жалко было включить того печального слона у конторы Али в задачку на ее, конторы, разграбление, а?

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"В Der Clou!2, который когда-нибудь станет The Sting!, мы оказываемся в темном мире бывшего заключенного Мэтта Такера — и мир этот тесен и угрюм, как одиночная камера Мэтта", — похоронно заявляет Енс Захерль (Jens Zacherl) с сайта **Games Web (www.gamesweb.com)**.

"Пока Мэтт разменивается на мелочи, но его цель — стать величайшим преступником всех времен и народов. Он уже задумал дельце, которое принесет ему такую славу... Но дорога Мэтта трудна и усеяна головоломками. Или пусть они выпускают полную и АНГЛИЙСКУЮ версию, или пусть снимают фильм. Одно из двух!" — вот таков Томас Брендель (Thomas Brendel), большой поклонник творчества Дональда Э. Уэстлейка с форума на официальном сайте игры **The Sting! (www.clou2.com)**.

Форчун Хиллз — приветливое местечко, не правда ли? Говорят, это название было выиграно городом в тендере. Каком именно — лучше не спрашивать.



Первый взгляд

LEGENDS OF MIGHT & MAGIC

(ДЕМО-ВЕРСИЯ)

www.mightandmagic.com/legends

Жанр
Фэнтезийный онлайновый FPS

Дата выхода
Лето 2001 г.

Объем демо-версии
86 Мбайт
(см. ее на нашем диске)

Разработчик
New World Computing
www.3do.com

Издатель
3DO
www.3do.com

СУТЬ
Командный шутер от первого лица. Таким мог стать Heretic, если бы какой-то пакостник не придумал злочастный Heretic 2.

ОСОБЕННОСТИ
Подозрительно мало серверов. Отсутствие ботов. Жесткое деление персонажей: Друиды всегда хорошие, Воины всегда плохие. Ну а серверы, кстати, бесплатные.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 300, 64 Мбайта ОЗУ, 150 Мбайт на жестком диске, 3D-акселератор, DirectX 8.0+, модем, доступ в Интернет.

Есть такая легенда. Однажды двое студентов из страны Голландии купили по бедности фотоаппарат “ЛОМО” российского производства. То ли по привычной обкурке, то ли по простоте душевной, но студенты увидели в выдаваемых неказистым ленингадским приборчиком фотографиях такую невообразимую резкость, глубину и четкость изображения, что немедленно организовали всеголландский клуб поклонников указанного фотографического аппарата.*

ЛОМОВЕДСТВО

Александр ВЕРШИНИН

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Схватить принцессу под микитки, затащить ее глубоко в развалины замка, поставить в самый темный угол, ободряюще пнуть несколько раз (ей все равно, а вам приятно — это как флаг поцеловать) и отправиться снимать скальпы. За исход битвы теперь можно не беспокоиться: пронырливые эльфы с арбалетами ни за что не найдут свою цель!

Внимание, это не байка! В Нидерландах действительно существует Клуб ломоведов, члены которого запечатлевают все и вся вокруг с помощью любимых фотоаппаратов “ЛОМО”, дабы затем повесить на стену фото размером 3x2 метра. При этом ломолюбы совершенно искренне полагают, что никакая западная техника не способна переплюнуть их ненаглядный “ЛОМО” по качеству изображения. Блаженны верующие.

ОСТАНОВИТЕ САМОЛЕТ!
Совсем иначе следует относиться к тем, кто пытается эксплуатировать лучшие чувства людей в сугубо корыстных целях. Кроме культа “ЛОМО”, мне также известен факт поклонения HoMM’у и даже M&M’у. Участники обеих концессий — безобиднейшие люди на свете. Истовые фетишисты, они проводят всю жизнь, стравливая разноцветных драконов, выполняя бесконечные квесты и полируя статистику персонажей своей маленькой партии героев. Милиция не нарадуется.

Известно также, что если скормить сладкоежке тонну шоколада, то он, вероятнее всего, отдаст богу душу. А если выживет, обретет безусловный рефлекс на сладкое: экстренный продув желудочных цистерн через все существующие в человеческом теле отверстия.

Так вот, к чему я все это говорю: бывших поклонников HoMM уже давно тошнит от бесконечных аддонов.

Теперь будет выворачивать и всех остальных.

Потому что добрая 3DO приготовила вкусное онлайновое блюдо, обозвав его не иначе как Legends of Might & Magic (LoMM).

Что на великий-и-могучий переводится следующим образом: “Забудьте о своих эмэндэмсах”.

Битый небитого везет. Американская версия.



* Это правда, товарищи! Александр В. Вершинин нередко с превеликим трудом выговаривает трагическую русскую литеру “р”! — **Прим. ред.**

ПРО ЖАДНОСТЬ

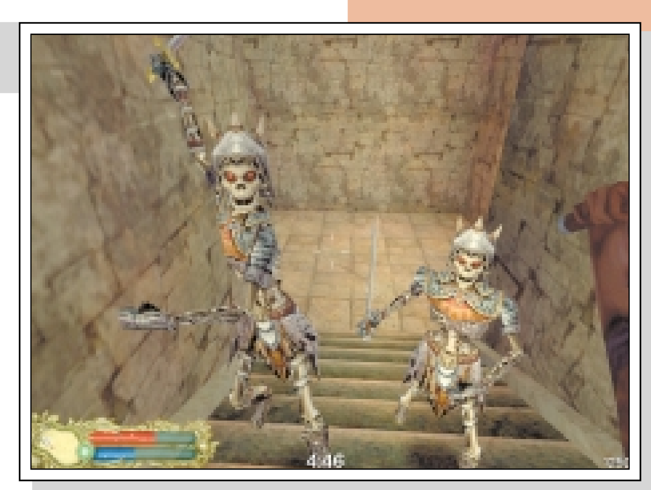
Экшен. Жесткий и тупой онлайновый экшен. 3DO не пожалела денег и купила третью по счету итерацию плодоовощного супового набора LithTech. Теперь бездарность и безыдейность выглядит более или менее пристойно. По крайней мере можно проглотить.

Скорее всего, фокус-группа 3DO провела активный мозговой штурм. "Что будет если сложить фанатов серии Might & Magic, любителей поиграть в Q3, UT и Tribes по сети и наркотов, только что снявшихся с EQ?" — задали самим себе вопрос умники. Ответ "Большой куш" пришел в голову 99% опрошенных. Тогда они взяли относительно дешевый LithTech 3, подкинули узнаваемых монстров, хапнули у Heretic идеи вооружения, у Team Fortress — концепт организации командного режима игры. Так получилась LoMM.

В представленной широким массам демо-версии несчастной игры были обнаружены две многопользовательские карты и набор из шести персонажей. LoMM подается прежде всего как онлайновая многопользовательская игра. Не массовая, боже упаси. Боты не предусмотрены, в оффлайне можно лишь ознакомиться с картами и набить мерзкие физиономии туповатым монстрам.

Первое впечатление: красивый движок, но абсолютно бестолковое оружие. И это мягко сказано. Да, анимация и вооружение у каждого из шести героев разные, но по сути (и даже звуку) они ничем не отличаются. Превалируют слабенькие, но скорострельные вариации на тему классического "номера 1" всех FPS — пистолета. У каждой пищали два режима стрельбы, ничем, кроме анимации, друг от друга не отличающихся: сопелки, пыхтелки и даже кряхтелки в ходу у героев онлайна. Силой удара выгодно отличаются мастера ближнего боя — Paladin и Warrior. Их удары кое-чего стоят. Из всего остального вооружения вы можете долго поливать самого слабенького монстра — занятие не слишком интеллектуальное и на редкость занудное.

Они всегда такие улыбчивые, эти парни в карнавальных костюмах!



БЛАГА

К первому выходу в LOMM-космос следовало как следует подготовиться. Карты и задачи каждой команды были тщательно изучены. К слову, игроки делятся на хороших (Paladin, Druid, Sorceress) и плохих (Warrior, Heretic (!), Archer). Хорошая команда должна что-нибудь разрушить или принести принцессе (флаг), а плохая обязана им помешать. Затейливая смесь возни с флагом и удерживанием высот. Больше всего порадовало бессмертие указанной "принцессы", инфантильного существа в клоунском колпаке. Для начала на девице было опробовано все имевшееся под рукой оружия: воет волком, но не умирает и не обижается. Видимо, очень хочет быть спасенной. А то вот был бы казус: хорошисты прибегают за своей драгоценной ношей, а она валяется с огромным мечом в животе! Привет от карабаса-барабаса.

Ну да ладно. Заползаю в Интернет, давлю соответствующую кнопку, GameSpy судорожно ищет игры, находит все 100% и... показывает пустой экран. Сбой? Ошибка? Нет, мониторинг дает понять: игра слегка непопулярна. За все время апробации во всемирной Сети был обнаружен лишь один полностью забитый аборигенами сервер. Шестнадцать психов, таскающих туда-сюда кукольную принцессу! Причем выиграть за плохих легче простого. "Флаг" даже не надо убивать, ее надо взять в охапку, забраться в какое-нибудь темное место и отсидеться там, пока ваши бравые коллеги не истребят удивленные полчища спасателей. Видимо, авторы LoMM не знали: ни в одной CTF хозяевам не разрешается трогать собственный флаг, иначе они его спрятали бы так тщательно — что мама-не-горюй.

Орудия ближнего боя безраздельно доминируют. В местном магазинчике почему-то предоставляется следующий набор: луки, арбалеты и волшебные палки, все в ассортименте. Пять или шесть наименований. И один новый топор! Постойте, readme-файл приветливо толкает меня в бок и просит сказать, что этот дорогущий и очень мощный топор в демо недоступен. Говорю. Единственным сколько-нибудь полезным предметом оказалась броня. Подкопив немного денег (в конце матча их выдают как победителям, так и прозевавшим), можно купить латы и больше не беспокоиться о тех сопелках в руках вражеских лучников.

Сравнивать LoMM с корифеями командного спорта (UT или Tribes) сложно. Масштаб не тот. Если бы не сносный графический движок, игра вообще не привлекла бы внимания и была бы спущена прямиком в утиль. Теперь же мы обязательно дождемся релиза и жизнеутверждающе оттянемся на нем. Работа такая.

А пока ответ НАШЕЙ фокус-группы: большой ку(ки)ш. Правда же, вам это тоже пришло в голову?



Боевая команда "злых", которые украли конфеты и праздник, разминается перед резней.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Прямолинейный паладин "Стилетто" (Stiletto), рыцарь сайта **RPGDot (www.rpgdot.com)**, пытается хитрить: "Постарайтесь не играть в демо слишком долго. Первое впечатление самое позитивное, но со временем вы увидите недостатки проекта, которые до релиза раскрывать не стоило бы". Нет чтобы сказать напрямую: играть невозможно!

Первый взгляд

ATLANTIS: THE LOST EMPIRE — SEARCH FOR THE JOURNAL
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.trialbyfiregame.com

Жанр
FPS

Дата выхода
Лето 2001 г.
Объем демо-версии
300 Мбайт

Разработчик
Zombie
www.zombie.com
Издатель
Disney Interactive
www.disneyinteractive.com

СУТЬ
Очень короткая, скучноватая и невнятная предыстория Trial by Fire, настоящей игры по мотивам мультфильма Atlantis: The Lost Empire.

ОСОБЕННОСТИ
Два вида врагов, четыре вида то ли оружия, то ли заклинаний, неудачно стилизованное под мультфильм окружение и пять расслабленных миссий, проходящихся за полчаса.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME, Pentium II 266 (рек. Pentium II 400), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-ускоритель с 8 Мбайтами ОЗУ (рек. 16 Мбайт).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Многопользовательский режим: до 12 игроков по сети или Интернету.

Atlantis: Search for the Journal (давайте опустим это самое "The Lost Empire" и впредь будем обходиться без него) — игра довольно странная, если вообще можно ее назвать игрой. Начать с того, что по логике вещей подобный игропродукт должен быть выложен на сайте производителя для совершенно бесплатного скачивания (о причинах будет рассказано ниже). Да не тут-то было. Известная своей скаредностью компания Disney разрешает "поискать журнал" лишь обладателям помеченного специальным значком DVD-бокса с замечательным, но не столь удачным в прокате, как его собратья, мультфильмом The Emperor's New Groove (есть и другие варианты, но остановимся на этом), а в скором времени грозится вообще изъять игру из комплекта.

В ПОИСКАХ СМЫСЛА

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Счастливым обладателям "специально помеченного DVD-бокса The Emperor's New Groove" светит возможность познать на своей шкуре, что представляет из себя игра от Disney, не принадлежащая к жанру платформеров. Зрелище, надо заметить, довольно унылое: расслабляющий до несварения желудка геймплей (как в многопользовательской, так и в одиночной части), примитивность дизайна и слабенькая техническая основа (хотя движок LithTech, и вы это знаете, в правильных руках способен на многое) только убеждают в том, что Disney не умеет делать FPS. И вряд ли что-то изменится с выходом Trial by Fire.

Причина подобного статуса Search for the Journal (SftJ) заключается в ее полнейшей несамостоятельности. По сути, это всего лишь привкел к вскорости выходящему на экраны полнометражному мультфильму Atlantis: The Lost Empire да к почти одноименной игре Trial by Fire. Совершенно очевидно, что с выпуском последней SftJ потеряет всякую актуальность, так что политика Disney вполне ясна: соблазняя доверчивых покупателей завлекающей фразой "Intense first-person action with real-time 3D graphics rendered by the LithTech engine", впарить хотя бы на пару десятков копий The Emperor's New Groove больше, чем это предвещено судьбой, а затем сделать вид, что никакой игры вовсе не было. Так, баловство одно.



В ТЕМПЕ
SftJ пробегается гуськом за неполные полчаса. Или за час, если не пропускать ни единой заставки и терпеливо выслушивать замечания Престона Б. Уитмора, исполненные глубочайшего смысла ("Замечательно! Ты нашел амулет огня!!!"). Никакого подвоха пона-



Знаменитый знак мультфильма Atlantis без стеснения кочует по всей игре. Вот и еще один.

чалу не чувствуется, ибо полностью уверен, что все происходящее — не что иное, как вступление, своего рода разминка перед настоящей игрой, и вот-вот начнется что-то интересное и поучительное, обязательно перемешанное вкуснейшими вставками из мультфильма (благо, парочка таких действительно имеется: в самом начале и в самом, естественно, конце).

Но пять уровней проносятся перед глазами со скоростью того странного агрегата (за неимением лучшего слова назовем его самолетом), которым доводится управлять во второй миссии (потенциально самая интересная часть игры, если бы разработчики сподобились снабдить эту штуку пулеметом и бомбометательным отсеком для распугивания хранителей-шатунов, бросающихся с земли синими льдышками).

Водная прогулка на лодочке (почти Timeline, если не смотреть на антураж) сменяется пешим променадом по горам (здесь надо избегать падающих снежных комьев и рушащихся под ногами деревянных мостиков), затем плавно перетекает в уже упомянутый полет, переносится в некий храм, где хранителей уже в два раза больше, чем во всех пройденных миссиях, вместе взятых, и, наконец, превращается в головоломку для пятилетних детей под названием "Посмотрим, хватит ли у тебя ума собрать все четыре амулета вместе?!", после чего облегченно испускает дух. Тут-то у перманентно зевающего игрока пропадает всякая сонливость и просыпаются инстинкты обезьяны, у которой отняли вкусный банан. Даже гроздь бананов, если задуматься.

КАК МУЛЬТФИЛЬМ

Потому что вплоть до настоящего момента с вами не происходило ВООБЩЕ ничего. Мелкие стычки с хранителями не в счет — эти увальни могут заставить вас почесаться, лишь навалившись толпой из четырех человек. Да и этого, пожалуй, маловато. Вы шли себе, шли, подбирали здоровье, новое "оружие" (огненное, ледяное, "молниеносное" и нечто аморфно-грязевое), "патроны" к нему, и старательно не обращали внимания на возникающих тут и там обледенелых существ.

Любовались, а точнее, окидывали взглядом пейзаж, почти целиком состоящий из белого ("на природе") и коричневого (в храме) цветов, без труда подсчитывая количество приложенных к нему полигонов. (Это можно принять за стилизацию под мультфильм, только если вы не видели ни одной по-настоящему хорошей "мультяшной" игры. К примеру, Jet Grind Radio или Fear Effect. В случае с Atlantis, увы, дело пахнет банальным разгильдяйством художников и программистов, причем последних я уважаю сильнее: как же надо любить свою профессию, чтобы намертво спрятать от игрока 32-битный цвет и почти намертво — все разрешения, кроме 800x600.)

Умилялись вылетающим откуда-то из-под ног спецэффектам, символически обозначающим выстрелы, и удивлялись, почему это враги не падают замертво, а исчезают, покрываясь светящимися кольцами. Произносили вслух Неприличные Слова, когда случалось застрять в гладенькой на вид стене. В общем, развлекали себя как могли, но преуспевали в этом не особо.

А когда пространные рассуждения и наблюдения подошли к концу, закончилась и игра. Незаметно и как-то очень спокойно. Никто ведь не обещал двенадцати миссий, как в Trial by Fire (впрочем, исходя из правил элементарной арифметики, даже она не отнимет у среднестатистического игрока больше двух часов), десяти видов "оружия" и чего-нибудь кроме самолета. Желаете добавки? Подождите Trial by Fire. Имеете претензии? Придержите их у себя. Хозяин — барин.

КОМИЗМ СИТУАЦИИ

Отдельной статьей проходит мультиплейер, который должен занимать в Trial by Fire чуть ли не главенствующее положение (шутка ли — целых 10 карт), а в SftJ ограничивается двумя уровнями и двумя же игровыми режимами: Tournament и CTF. Возможно, дело в урезанном арсенале. Возможно — в чем-то еще, но цепляет не сильнее, чем какая-нибудь Laser Arena. Многопользовательский FPS для самых маленьких — что может быть ужаснее подобного уродца?

Единственное, чем ценен Search for the Journal, — это великолепные отрывки из мультфильма да фирменная озвучка, пришедшая оттуда же (в Disney всегда умели подбирать голоса). Пару трейлеров к Atlantis можно скачать и из Интернета — для этого даже не нужно покупать The Emperor's New Groove (хотя стоит, определенно стоит). Комизм же ситуации заключается вот в чем: будь игра чуть более разнообразна и красива, она с легкостью могла бы стать чем-то вроде второго Timeline (уж больно похожа "прогулочная" концепция). А это, согласитесь, не самая приятная похвала.

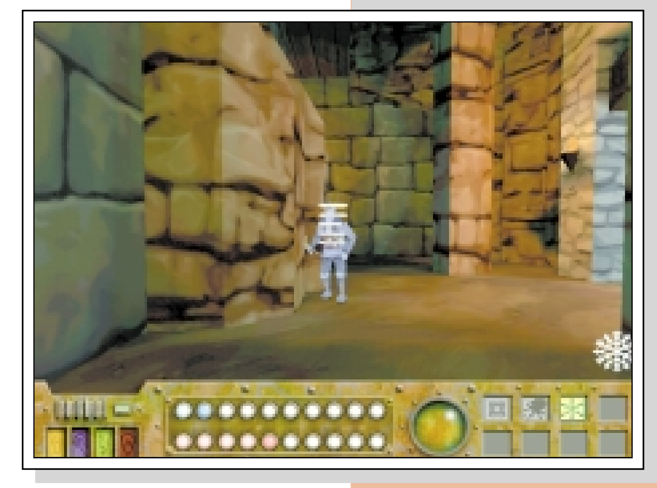


Этим "самолетом" можно проскрести все стены каньона. Главное — не идти в лобовое столкновение.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"...если вы не найдете журнал, мультфильм никогда не появится на свет. Потому как нет журнала-то!" — шутит Дэн Адамс (Dan Adams), сайт **PC IGN (pc.ign.com)**, но тут же принимает серьезный вид и добавляет пару слов по существу: "А выглядит игра очень необычно — как будто вы попали в один из диснеевских мультфильмов. Яркие цвета, текстуры такие особенные..."

Почти ничья. Я уничтожил хранителя, а он слегка подморозил меня (видите снежинку в правом нижнем углу?).



Первый вzгляд

Z: STEEL SOLDIERS
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.bitmap-brothers.co.uk/Z2.htm

Жанр
3D Z (RTS)

Дата выхода
Июнь-июль 2001 г.
Объем демо-версии
59 Мбайт
(см. ее на нашем диске!)

Раzработчик
The Bitmap Brothers
www.bitmap-brothers.co.uk
Издатель
EON Digital Entertainment
www.eon-digital.com

СУТЬ
Z. Z2.

ОСОБЕННОСТИ
Это — Z! Других особенностей пока не предвидится. Да и не нужны они.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 266 (рек. Pentium III 850), 64 Мбайта ОZУ (рек. 128 Мбайт), 3D-ускоритель с 8 Мбайтами ОZУ (рек. nvidia GeForce2 с 64 Мбайтами памяти), 150+ Мбайт на жестком диске, DirectX 8.0a.

Какое такое событие способно сдвинуть соzнание, поменять все ориентиры и выzвать zнакомое бурление в крови? Что может zаставить нас всех вместе вzятых плясать румбу и петь гимны? Наконец, где вzять красочные эпитеты и восторженные свисты? Ответы на эти и другие вопросы ищите ниже в популярном научно-профилактическом превью.

30ХГСА

Кирилл "Хват" ИВАНСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ZАМЕТКИ!
Помнится, господин Ом в своих ноябрьских теzисах приzывал всех работников .УЧУ скинуться на "пять рецензий и три темы номера". По первым прикидкам, этого будет, мягко говоря, не совсем достаточно. Предлагаю просто вот вzять и выпустить номер Z.EXE. С галереей скриншотов Z.JPG, с "железной частью" в виде Z.CFG, со вполне ностальгическими письмами о классике Z.OLD, с Первым (он же Жадный), Последним (он же пока Нетерпеливо Ждущий) и прочими Вzглядами.
Темы всех последующих номеров должны будут пробегать по уровням полной версии Z: Steel Soldiers, итого получится 30 шт. Рецензий же советую просто не считать, чтобы не zагрузиться бесконечностью целых и очень положительных чисел.

Только не говорите, что таких заголовков не бывает. Ведь именно эта легендарная, почти фольклорная нержавеющая сталь, по непроверенным данным, и zаложила основу конфликта между двумя мегаимпериями: синим надоело, что их, таких стойких и всесокрушающих, до сих пор производят иz жалкой, с повышенным содержанием титана стали 12Х18Н10Т, и воzжелали они чужеродной хромоискрящейся 30ХГСА, что испокон века шла на иzготовление этих уродов красных, и началась тогда великая сеча!.. Красок в историю добавила также эмаль ПФ-1217, красная, синяя; тара: металл. банка, фасуется по 3 кг; не менее одной банки на робота. Внимание! На Tough идут две банки!

Но перейдем к делу.

ФЛАГИ ПРЕВРАЩАЮТСЯ В УРНЫ
Для новобранцев, не нюхавших пороху первой части, наверное, следует повторить основы, хоть как-то перескаzать содержание предыдущих серий. Итак, сынки, вас ждет чистый адреналин, выделяющийся в процессе zахвата, удержания, сдачи, снова zахвата и окончательного (если нескаzанно повеzет) удержания территорий. Мы — красные мегакомы. Они — синие трансглобалы. Так было и так будет. Чем больше у нас в данный момент территорий, тем быстрее мы клепаем таких же, как мы иz подручных кредитов. Постойте, или кредиты — это иz другой лекции? Все-таки пятьсот лет прошло, мог чего и перепутать.

Чужая база во всей своей первозданной красе.



Короче, неважно. Все у нас видят флаги? Или кому-то line of sight поправить? Да-да, это они, такие милые металлические урны с раzноцветными огоньками. Шелковые дедовские экzемпляры za сотни лет перекрашивания совсем пришли в негодность.



Нервное до дрожи в левой мышиной кнопке полуzатишье перед боем.

2D СТАНОВИТСЯ ДОГАДАЙТЕСЬ С 3 (ТРЕХ) РАZ ЧЕМ

Мне вот тут подскаzывают, что в игре есть некая штука под наzванием “камера”. Которой можно делать некий “zoom”. По мне, так это все от лукавого. Я жму F12, потом F9 и вижу то, с чем можно уже хоть как-то управляться. Если в Z есть время крутить головой по сторонам — это уже не Z. Я скаzал, не отвлекаться на отражения пальм в воде! Подумаешь, поскакал живородящий олень! Очень мне нужен этот раzноцветный дым иz каждой трубы и реалистичные тени! В компании с просто феерическими вzрывами на два экрана.

По мне, так это все ОБРЕЛО ГЛУБИНУ. Ничего особенного.

А МЫ ИХ МОРТИРАМИ, ИЛИ ЧТО НАМ ДАЛИ ПОЩУПАТЬ…

В демо-версии всего лишь два типа пехоты: строчащие пулями Психоzы и Пайросы с фирменными выжигателями. Они, как можно догадаться, стреляют и жгут.

Беz комментариев. (По непроверенным данным, Grunts попали под сокращение. Или их zаапгрейдили до Снайперов. Ха-ха-ха.)

Есть еще двуногий Конструктор, который давит халяву, иzредка починяя мосты и примусы. При этом он обладает поистине серьеzным голосом; ничего, ничего себе парень, только вот немного пацифист. Zнающие люди посоветовали им что-нибудь строить. Но тактико-стратегического смысла в подобных экzерсисах пока не было. Всего и так хватает. Мобильная пушка одноzначно бьет (морально) стационарную. А APC zавсегда приятнее бункера.



Великолепная семерка мортир. Сейчас рванет мост.

Джип обзавелся крышей и стал сильно напоминать “широкого”, любимое средство передвижения НРГ (новых русских геймеров), в котором они еzдят в игровые клубы на раzборки. Раньше джипы умели хватать флажки — с их скоростью и легкостью скольжения очень помогало. Но нынче флагоурны надо программировать исключительно с помощью пехоты. Отчего смысл жизнедеятельности джипов как-то ускольzает. Причем, ускольzает не от одного меня: AI пришел к похожим выводам и постоянно присылал мне в тыл череz мосты по одному джипу. Те иz них, что выживали, самовольно и беz-царя-в-голове гоняли по моим родовым пампасам, пока не натыкались на zабытые тыловые фабрики с толпами пацанов. И не говорите мне, что такое бессмысленное блуждание наzывается раzведкой!

Легкие танки. Происхождение их наzвания — покрытая мрачнейшим мраком тайна. Та же zакавыка со средними и тяжелыми танками (тяжелых в демо нет, это всего лишь дедукция...). По крайней мере наzвания прижились, распространились в робонароде и популярность их все растет. Стреляют танки, как водится, снарядами. В общем, сплошной игродельческий креатив, zамешанный на верности традициям. (Средние танки, если кто не увидел, стоят совершенно пустые внутри импровиzированного Колиzея в центре карты. Свободные от стрельбы роботы могут продолбить себе уzенький проход внутрь и рассесться по.)

Далее танк-мортира. Который навесом бьет прямо по синей чугунной... простите, из 12X18H10T, конечно, головушке и на огромные расстояния. Правда, попадает далеко (очень далеко) не всегда. Тем не менее zаписываем печатными буквами в блокнотик очередную народную Z-мудрость: встреча в темном ущелье с пятью мортир ами чревата.

Ну и last but not least: раzведывательный вертолет. Его присутствие, что было проверено опытным путем, часто выzывает ступор у zакоренелых игроков в Z. Не надо бояться, черти, он просто летает. Туда-сюда. По воzдуху. Которого надо поглуб-



На водопое. Командует pathfinding. Пальмы отражаются в воде, а танки — нет.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Эту игру делали не для упражнений в дипломатии. Нас ждет zабитая под zавяzку экшеном стратегия, — радуется сайт **GameSpot (www.gamespot.com)**. — Игра использует ту же систему менеджмента ресурсов, что и раньше". Ту, господа, да не ту.

"Все в Steel Soldiers служит одной цели: Геймплею. Юниты легко распоzнаваемы, zемля беz лишних деталей — чтобы было сраzу видно, кто куда движется, а территории раскрашены в раzные цвета. Вообраzите себе игру в футбол на нераzмеченном поле, в которой нужно смотреть на карту, чтобы понять, откуда бить пенальти! Так что не следует упрекать Z2 в отсутствии реалиzма", — агитирует журнал **PC Zone (www. pczone.co.uk)**. И добавляет: "В мультиплейер можно будет играть часами. Может быть, мы наконец-то увидим zакат Counter-Strike!"

же вдохнуть и медленно выдохнуть. Особо нервные могут просто отправить его с глаz долой, тем более что построить второй нам в демо не дадут. Но подумайте, что с вами будет, когда вы увидите в полной версии бомбардировщики, воздушный транспорт и даже морской флот!

...И ЧЕГО КАТЕГОРИЧЕСКИ НА ОЩУПЬ НЕ ХВАТАЕТ

Пожалуй, впервые, ожидая продолжения, я не хотел "больше юнитов, больше zаклинаний, больше монстров", мучительно опасаясь zа геймплей. Так вот, опасения, кажется, были почти напрасными. Несмотря на мои мелочные, ничего не zначащие и никого не волнующие придирки, оzвученные ниже, пациент в раzы более жив, чем мертв. Но, как говорит первая кнопка, ОДНАКО:

Попытка zахватить вражеский завод: удастся ли?



Так много было о "продолжении Z-традиций в жанре сатиры и юмора". Так где оно, товарищи brothers.bmp? Где курящие, пьющие горючее, играющие в карты и на гармошке, машущие в камеру руками и изящно матерящиеся роботы? Где Брэд и Аллан, восседающие в шезлонгах в центре ТВД? Будет-все-будет?

Где "самый продвинутый в мире" AI? Неужто его искусственно (каламбур!) ограничили сверху? Временами происходящее напоминает старика WarCraft 2, в котором вражеские крестьяне ходили в нашу zолотую шахту по одному и беz охраны.

И я самоzабвенно верую, что Bitmap bros. все пофиксят, все добавят, а лишнее, наоборот, уберут.

Невраzумительные вылаzки, явное торможение в начале, опять же, джипы эти...

Как будто бы издатель печально глянул глаzами-блюдцами и нежно пробубнил про "слишком сложно, как в первой части, не надо" и "каzуал (ну все, в последний раz) не поймет". Я понимаю, хардкорные Z-игроки тиражей больших не сделают, но.

Где тикающие часы zаводов? В смысле, я zнаю где, но почему там? И почему я должен помнить про все zаводы — кончился там "zавод" или нет? Когда-то выеzд нового вехикла был крупным событием, способным повлиять на всю (всю!) игру...

В свежеzахваченной zоне вполне успешно продолжают проиzводиться вражеские юниты... Приходится либо вzрывать фабрики, либо "проиzводить смену менеджмента". Ушел в небытие один иz приятнейших моментов — zахват zоны zа секунду до выеzда Мо.

Строительство новых zданий выглядит как соzдание кучи полигонов и натягивание на них текстур. Если недостроенное zдание начать изничтожать, время бежит вспять, пока мы снова не увидим белый каркас, zатем просто тень от него, zатем эта тень вzрывается.

Отчаянно не хватает управления отдельными юнитами в бою. Когда в неzабвенном Z легкий танк выносил пару средних — это наzывалось искусство. Здесь же даже по-человечески отъехать от летящей дуры не всегда получается. Во что превратился процесс! Выделить рамкой, отправить, наклепать еще десять штук — вот. Не zаговаривайте мне zубы всякими туманами-войны и zонами-видимости.

Раши нынче в почете...

Трехмерность — это весьма о-гог-го, модно, стильно и современно. Но ведь временами тормоzи-ит, и даже не на самой средней машине. Duron 700 в компании второго GeForce еле-еле справляется...

Такое вот вполне простительное в контексте zакоренелого фанатиzма ворчание.

БОЛЬШЕ ОЖИДАНИЯ ПРАZДНИКА

Но Щастья с большой буквы "Ща", иzматывающего нас годами напряженного ожидания, не может не быть. Потому что это все же Z. Тот самый. Argh. Скорость, реакция, бытование одновременно в двенадцати раzных важных местах, все тот же "yes, sir!".

И полная версия будет уже вот-вот. И в ней будет еще много раzных танков, самолетов, поеzдов и пароходов. И шесть раzличных планет. И снайперы, и Tough.

И телепортеры, и мультиплейерные power-up, что бы это ни zначило. И я самоzабвенно верую, что Bitmap bros. все пофиксят, все добавят, а лишнее, наоборот, уберут.

Посему пойду поменяю слюнявчик, который окончательно промок.







DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

Нет, я не мексиканец, сеньора. Я турист. Отбился от группы. Деньги, документы — все осталось у экскурсовода. Не подскажете, в котором направлении Ашхабад?

СТР. 86





TROPICO

Когда Putin появился на острове, я впервые почувствовал неладное: он отказался выращивать кукурузу и жить в окраинном многоквартирном шалмане…

СТР. 106





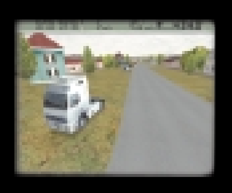
ERACER

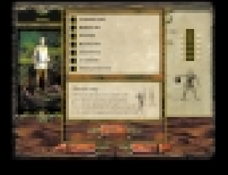
Замечательный представитель Racingus Arcadus, открывающий свое истинное лицо лишь самым усидчивым и стойким.

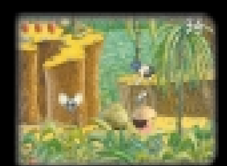
СТР. 100

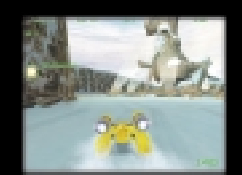
















Последний взгляд

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

www.desperados-game.com

Жанр
Тактическая RTS

Разработчик
Spellbound Entertainment
www.spellbound.de

Издатель
Infogrames
www.infogrames.com

Сложность	средняя
Графика	4,4
Сюжет	4,5
Музыка	4
Звук	4,5
Управление	4
Интересность	**4,5**

СУТЬ
...И может быть, город назывался Эль-Пасо*, а может быть — Матренин Посад. Но из тех, кто попадал туда, еще никто не возвращался назад.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 266 (рек. Pentium III), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-ускоритель (но можно и без него!), 4x CD-ROM, DirectX 8.0+.

*Он же Мальпасо, согласно Б.Г., автору "сути".



НЕУЛОВИМЫЕ ЗРИТЕЛИ

Не успеет последний глоток мононгахильского виски обжечь небо, как мелодия новоорлеанского вальса унесет нас прочь, где "...и сердце ее разбито, как осколки стекла, что блестят на камнях". "Buenos dias, cavallero! Esta Vuestra Mexicano?" Нет, я не мексиканец, сеньора. Я турист. Отбился от группы. Деньги, документы — все осталось у экскурсовода. Не подскажете, в котором направлении Ашхабад?

Олег ХАЖИНСКИЙ (Эль-Пасо)

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Desperados — продукт г. инженерии, по большому счету ничем не отличающийся от генетически измененной картошки, что не подвластна колорадским жукам. Пока ученые спорят о том, какой именно длины будет хвост у наших внуков, деды с удовольствием поедают "генетическую" картошку с малосольными огурцами, нейтрализуя эффект разбавленным спиртом.

Между тем Commandos, о которой мы сегодня будем говорить обильно и сочно, тоже не очень-то походила на выросший в естественных условиях продукт. Игра идеальна настолько, что, кажется, вообще не была создана, — она существовала всегда или появилась однажды, упакованная в гофрированный картон и спеленутая подарочным целлофаном.

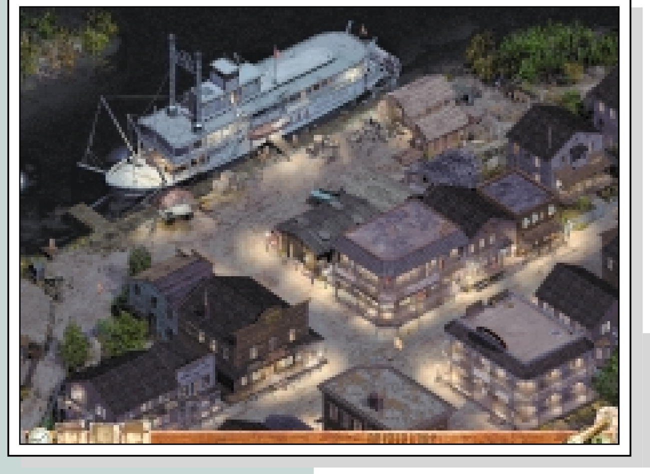


Наверное, есть определенный закон, по которому каждый уважающий себя крупный издатель должен иметь игру класса "А" с названием из десяти букв, с окончанием на "dos". И если кто-то всерьез полагает, что Infogrames уважает себя меньше, чем Eidos, он сильно ошибается. Кто был первым, теперь не так уж важно. Из-за того что вы назовете Desperados клоном Commandos, объем продаж и крутящий момент двигателей некоторых автомобилей не уменьшится. Путь к успеху каменист и спотыкач, и, глядя на вдавленные в грязь трупы таких замечательных игр, как Star Trek: Away Team, хочется выбросить заранее заготовленный Омом текст и просто дружески поприветствовать уцелевших альпинистов. Потому что получилось. Несмотря. Местами даже вопреки. Копия вышла не хуже оригинала. А кое в чем — страшно произнести — даже лучше. И вот почему.



ПЕРВОЕ

В Commandos идет известная всем война, гибнут миллионы, и группа профессионалов спасает мир. Дело, которым занимаются эти люди, важно настолько, что называть их имена не имеет смысла. Необходимость их действий также не вызывает сомнений. Мир игры состоит только из двух цветов: с одной стороны — герои, с другой —



Графический движок Desperados имеет три уровня увеличения и согласен работать в разрешениях от 640x480 до 1024x768.

звери, которых надо быстро убивать и аккуратно складывать штабелями в укромном месте.

В Desperados герои спасают не мир, а собственные задницы. Они действуют не из чувства долга или ответственности, а ради денег. Даже Джон Купер, самый главный, неприлично похожий на Брюса Виллиса после двухнедельной морковной диеты, — всего лишь наемный убийца. Можете себе представить, кого он берет в компанию? Головорезов, проституток, отравителей, главарей банд и юных китаянок с темным цирковым прошлым... Вот с кем нас заставляют играть.

Хорошее дело — нейтрализацию бандформирований, что грабят поезда замечательной ж/д компании Twinnings & Co-Railroad, — мы вскоре превращаем в фарс. В попытке по-быстрому срубить 15 штук вместо одного бандита пытаемся всучить чиновникам совсем другого, к ограблениям поездов отношения не имеющего, затем нас подставляют, и вот уже лжегерои объявлены вне закона, за ними охотится весь свет — и правительство, и бандиты, возглавляемые мистическим Эль-Дьябло.

То, что единственным способом не попасть на виселицу для нас оказывается поимка настоящего Эль-Дьябло, — обыкновенная случайность. Таким образом, сюжет игры — тоже случайность. Герои движутся по нему нехотя, постоянно оступаясь. Половину миссий они создают себе проблемы, половину — из них выпутываются. Предпоследняя миссия — вершина их лузерства. Последняя — неминуемый финал, в котором все решает не точность и холодный расчет, а удача и быстрые рефлексы. Ну разве это не здорово!

ВТОРОЕ

Я не люблю математику. Это личное. Уже на третьей миссии Commandos я стал бояться этой игры. Каждый уровень я воспринимал как головоломку. В каждом камне видел подвох. В каждом изгибе береговой линии — опасность. В тени деревьев я искал подмогу, в штабелях бочек с бензином — союзников. Фашисты потеряли всякое человеческое подобие, превратившись в графики функций. Они курсировали по определенным законам, вооруженные периодом и амплитудой. Мои люди не имели имен, прошлого, будущего. Они были деталями головоломки, которые я должен был расположить в определенном порядке. Просто еще один набор функций, дополняющий систему уравнений. Вызывающая красота окружающих просторов в мире победившей математики пугала еще больше. Каждый сделанный шаг мог оказаться ошибочным и безвозвратным. Игру не хотелось трогать руками, как место преступления — до прихода полиции...

В Desperados все так... и по-другому. Герои игры имеют имена, темное прошлое и смутное будущее. Они говорят прекрасно озвученными голосами, они спорят, ругаются и совершают глупости. Наши враги не просто будущие трупы в серых мундирах. Это люди самых разных возрастов и профессий, богатые и бедные, хорошие и плохие: плантаторы, залетные мустангеро, бандиты — кто угодно. Кроме того, в Desperados живут и те, кого убивать нельзя. Это NPC, чья единственная задача — откачивать математику, которая затопляет уровень изо всех щелей. Куры и вороны отчаянно галдят, если ползти по ним на брюхе. Толстая рабыня-негритянка поднимает крик, увидев тебя с окровавленным трупом на руках. Грузчики перетаскивают бочки с корабля на бал. Пьяные ковбои бродят по улицам, никому особенно не желая вреда. Для прохождения игры все эти люди не требуются, они не мешают, не помогают, они просто есть — и от такой безалаберности разработчиков на душе становится теплее. Покажите мне другую игру, в которой бородатый NPC, чья единственная цель — обучить вас нехитрым правилам перемещения по уровню, под конец урока дает вам по морде и убегает с деньгами?

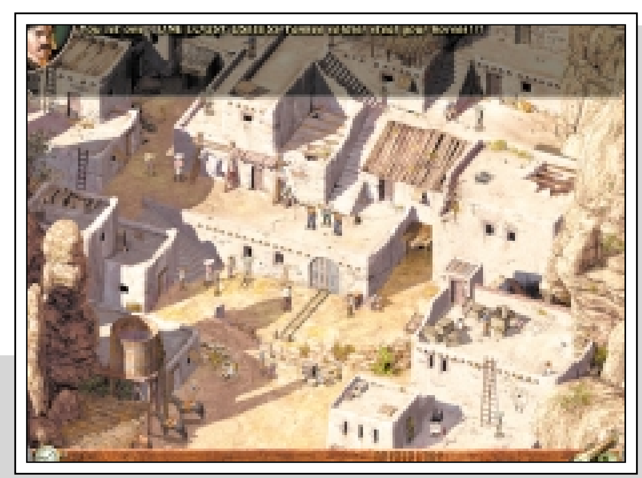
Desperados печалит нас отсутствием сцен насилия и жестокости. Враги не истекают кровью и всячески предлагают оглушить себя, вместо того чтобы резать.



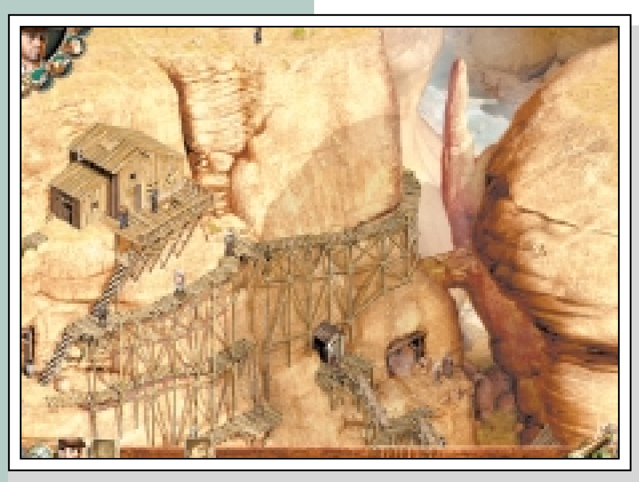
ТРЕТЬЕ

Сюжет Commandos был прост, как устав вооруженных сил. При несомненном продвижении к цели каждая миссия представляла собой совершенно самостоятельное явление, которое без особенного напряжения можно было отделить от тела игры и рассматривать как нечто суверенное.

Задача, которую поставили перед собой и успешно решили разработчики Desperados, — увязать процесс в единое целое. Игра куда более кинематографична, чем Commandos. Я поймал себя на мысли, что продолжаю играть не ради набора новых головоломок и даже не ради порции обязательного адреналина, а ради того, чтобы узнать "что же будет дальше". Конечно, не стоит ждать от авторов сценария Desperados каких-то особенных прорывов, но несколько весьма неожиданных сюрпризов обещаю. Сценаристы использовали полный набор существующих в мире "ковбойских" клише. Их игра — передвижная выставка достижений западного кинематографа. Любой удар по лицу оканчивается нокаутом с непременными звездочками вокруг головы; кольты раскаляются и требуют перезарядки, не обращая внимания на то, что запас патронов бесконечен; подрывник Сэм синтезирует ТНТ для своих бомб из воздуха; герои сигают со вторых этажей прямо в седла — совершенно бесполезная функция, но очень эффектно смотрится — прямо как в кино. В следующей серии — солнечный зайчик поджигает бикфордов шнур, выпу-



Акцент бандита Санчеса неподражаем. Игру стоит купить хотя бы ради того, чтобы послушать его матерщину.



Художники Spellbound творят с плоским миром Desperados что хотят. Этот уровень, например, расположен в вертикальной плоскости.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Очень скоро становится ясно, что наиболее важной кнопкой в игре является "запись". В Desperados разница между жизнью и смертью порой равняется одному пикселю, герои не выполняют несколько команд одновременно и глупы настолько, что не в состоянии защитить себя самостоятельно", — с грустью отмечает сотрудник **GameSpot (www.gamespot.co.uk)**, очевидно, никогда не слышавший об игре Commandos.

Финальная сцена битвы условно хорошего героя с безусловно плохим вырождается в подобие "геймбоевского" шутера. Или в сражение с боссом уровня. И это правильно! Финал должен быть ярким.

щенная Сэмом гадюка пугает лошадь и сбрасывает седока, склянка с ядовитым газом отравляет лагерь бойскаутов.

Заключая "эмоциональную" часть выступления, скажу такое: в хорошей стратегической игре, вообще говоря, сюжет не нужен и диалоги смотрятся обузой. Игра в идеале должна создавать сюжет самостоятельно и каждый раз — новый, а диалоги пусть звучат в голове у игрока, это позволяет существенно сэкономить при изготовлении локализованных версий. Однако жанру, который нащупали Pyro Studios, а теперь трамбует Spellbound, сюжет оказался к лицу. Все элементы игры, как и в Commandos, находятся в гармоническом равновесии. Персонажи говорят ровно столько, сколько мы готовы их слушать. Приключение следует за приключением, головоломка за головоломкой, руки дрожат от волнения, а кнопка "Load" стерлась до дыр. То есть все в порядке. А значит, можно переходить к перечислению тактико-технических характеристик.

ТТХ

Для людей, которые не знакомы с компьютерной игрой Commandos, я никаких специальных отступлений делать не буду из чувства зависти. Это счастливые, свободные люди, у которых вся жизнь впереди.

Для прочих сообщу, что самым мощным нововведением в Desperados является система Quick Action, которая позволяет в определенной степени программировать действия ваших героев и требовать от них слаженности действий. Эта штука здорово облегчает жизнь тем из нас, чьи рефлексы не прошли испытания возрастом, а душа все еще молода и требует приключений. К примеру, вы можете заранее сообщить Куперу: "Когда увидишь вот этого парня, выстрели в него". После чего можно смело выбегать навстречу судьбе, не забывая держать кнопку "Quick Action" в нажатом состоянии. В отличии от вас, Купер никогда не промахивается. Еще одна полезная функция — кнопка "Hold Action". С ее помощью вы можете записать в "память" нужное действие, скажем, "удар рукой", а затем в мгновение ока включать и выключать его в нужный момент. Конечно, можно попробовать выучить все клавиатурные комбинации игры, но я бы не стал так серьезно напрягать свой мозг. Интерфейс Desperados безупречен, и при желании на кнопки можно не нажимать вовсе, демонстрируя профессиональное владение мышью. Вызывает отклик даже вращение центрального колесика Logitech NetMouse, которая вот уже второй год отказывается ломаться, закрывая доступ на мой роскошный ковер более молодым, не обремененным проводами и шариками красавицам.

В Commandos была особенность, которую многие не совсем честные игроки использовали, чтобы выманивать по одному и безжалостно убивать несчастных фашистов. Достаточно было подползти к врагу поближе, встать, обнаружив себя, броситься оземь и ждать гостя с пистолетом в руках. В Desperados ползущий человек вызывает у AI чувство "смутной тревоги", от которой взгляд его из зеленого превращается в желтый. Если ваш персонаж будет тревожить врага слишком долго, взгляд сделается красным — и вас обнаружат.

Среди минорных изменений: вопросительный знак, ловко размещенный в произвольном месте карты, скоро сообщит вам, сколько человек его смогли увидеть, — что-то из разряда ментоскопирования. Враги стали лучше слышать — теперь они обращают внимание на топот людей и крики птиц, поэтому с ножом в руках к бандиту надо не подбегать, а подходить, что не всегда удается, потому что персонажи ходят с примерно одинаковыми скоростями. Дома обрели множество дверей и стали прибежищем для трупов. Мы можем прятаться в них, а можем наткнуться на врагов. К счастью, разработчики предусмотрели специальную кнопку, которая позволяет избежать подобных сюрпризов. Других, менее заметных изменений не перечесть. Между тем суть игры не изменилась совершенно, это бесконечная череда save/load, море адреналина, томительные размышления над картой, отсутствующие системные требования, умопомрачительная графика и анимация — второе пришествие Commandos, иначе не скажешь. Гигантский труд.

Впрочем, мы уже не те, что были два года назад. Невинность потеряна безвозвратно. Представительский запас шампанского, цветов и конфетти израсходован полностью. Мы встречаем Desperados в дружеской, но деловой обстановке. Мы уже знаем все про области видимости и складываем трупы там, где их не найдут даже родители. И все равно двадцать пять миссий на одном дыхании. Пока трава не превратилась в бетон и не работает лифт — спешите.



КУЛИНАРНЫЙ РЕЦЕПТ

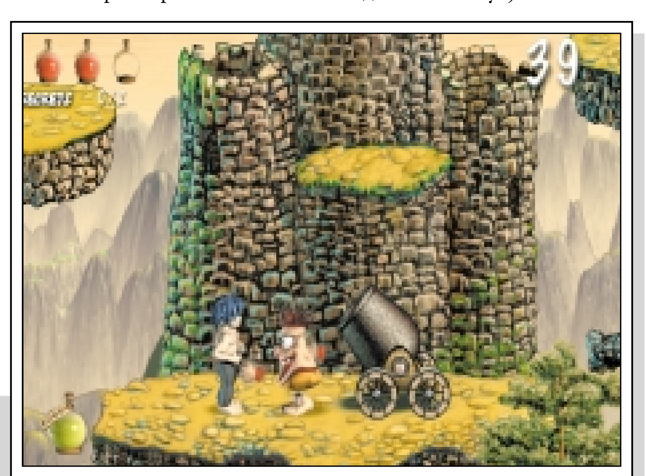
Самая большая ошибка, которую можно допустить при создании платформера, — неправильно выбрать главного героя, или, что почти равноценно, совместить своего питомца с совершенно чуждой ему средой. Объясняя на пальцах, нельзя помещать потешную обезьяну в индустриальный пейзаж, и уж тем более, запомните это на всю жизнь, не стоит заставлять отрендеренного в каком-то 3D-редакторе мангаподобного полуголого кунфуиста-коротышку бегать по развеселым лесам, горам и пещерам.

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Не надо быть семи пядей во лбу, чтобы углядеть в Akimbo: Kung-Fu Hero следы множества знаменитых на весь мир игр (таких, как Donkey Kong Country или Super Mario Bros.). Пяти миров вполне достаточно, чтобы эта истина открылась любому здравомыслящему человеку. На удивление красивая графика (особенно в части бэкграундов) несколько тускнеет на фоне низкого разрешения и совершенно неуместного здесь главного героя, но все равно производит самое благостное впечатление. Игровой же процесс можно описать тремя словами: бегаем, прыгаем, деремся. Ах, да, еще здесь обитают ежики. Отнюдь не психоделические.

Как нетрудно догадаться, Iridon Interactive со всего размаху села именно в эту лужу. Если заменить Акимбо (именно так зовут нашего гения кун-фу) на пару мартышек, получится натуральный Donkey Kong Country, а все эти прыжки с последующим приземлением на голову крабов, мух и прочих тварей подошли бы скорее одному водопроводчику-итальянцу. Единой стилистикой не пахнет вообще. Очень и очень прискорбно.

Сказать, что Akimbo: Kung-Fu Hero один в один копирует идеи своих именитых предшественников, это все равно что посетовать на слегка упрощенный сюжет любой игры от id Software. Кажется, разработчики в своем поиске Идеала так и не смогли отдать предпочтение кому бы то ни было и решили, дабы не изводить понапрасну свое драгоценное здоровье, свалить все в одну кучу. (На язык так и просится какой-нибудь кулинарный рецепт, заканчивающийся словами “перемешать, поперчить и подавать к столу”.)



Полет из пушки регулируется по направлению, но не расстоянию. А жаль.

Последний взгляд

AKIMBO: KUNG-FU HERO
akimbo.iridon.com

Жанр
Аркада

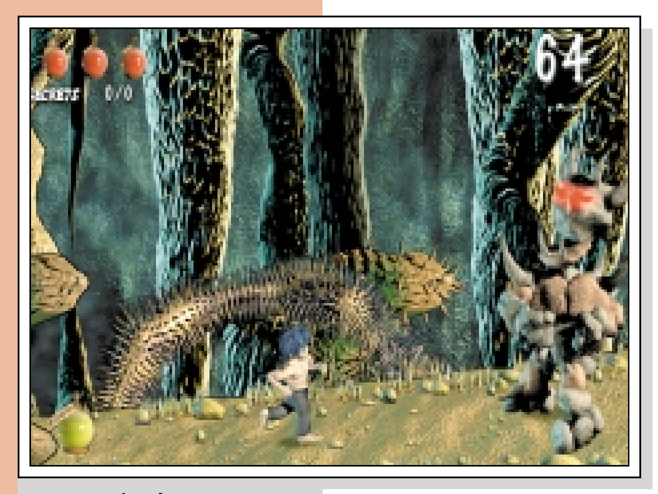
Разработчик/издатель
Iridon Interactive
www.iridon.com

Сложность	средняя
Графика	4
Сюжет	3,5
Музыка	4,1
Звук	3,6
Управление	4,1
Интересность	

3,5

СУТЬ
Самый обыкновенный, устаревший технически и морально, но вполне играбельный плоский платформер.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium 166 (рек. Pentium II 233), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64 Мбайта), DirectX-совместимая видеокарта, 4x CD-ROM.



Каменюка-босс довольно симпатичен (посмотрите, какие глаза!), но слишком просто проходится. Как и все остальные (а этот носорог… каков простак!).

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Будет не совсем правильным сказать, что ничего подобного Akimbo: Kung-Fu Hero вы никогда не видели. Откровенно говоря, игра вобрала в себя самые лучшие черты множества платформеров прошлого, начиная с Super Mario Brothers 3 и заканчивая Captain Claw", — утверждает Скотт Штейнберг (Scott Steinberg), пишущий для **PC IGN (pc.ign.com)**.

В результате подобных махинаций главный герой стал походить на кухонный комбайн: и режет, и взбивает, и шинкует на мелкие кусочки. В нашем случае: прыгает по головам, дерется (хотя прыгать у парня получается гораздо лучше), изредка помахивает бутафорским мечом (который для начала нужно найти), летает из пушки почти на Луну, а при удачном стечении обстоятельств (отведав нужный бонус) не прочь во всех смыслах воспарить над мирской суетой. Ноги, лапы, уши и носы платформеров-прародителей так и лезут отовсюду, препятствуя цельному восприятию игры, а к образу комбайна примешивается образ одеяла из лоскутков. Очень символично.

ЦВЕТНЫЕ ЛОСКУТКИ

Не совсем понятно, на какой класс компьютеров рассчитана Akimbo. Мало того, что действие происходит в допотопном 640x400, так ради пущей издевки над тоскующим по нормальному разрешению игроком встроена опция Low Detail — знакомый по продуктам десятилетней давности режим Interlaced, помогавший когда-то повышать скорость работы и скрывать очевидные огрехи в графике. Тем страннее, что Akimbo в подобных ухищрениях не нуждается. Если абстрагироваться от "неправильного" разрешения (ведь плевали мы когда-то на немыслимые 320x240 в Heart of Darkness?), впечатлений хватает надолго.

Львиную долю взглядов перетягивает на себя задний фон. Количество цветов, скроллирующихся уровней и всевозможных предметов (деревья, кусты, камни и т.д.) очень велико или по крайней мере успешно прикидывается таковым. Иногда художники даже перегибают палку, и игрок с превеликим трудом разбирает, что происходит на экране, где находится главный герой или, к примеру, "куда в этом ботаническом саду можно прыгнуть, а куда нельзя?".

Населяющие игру создания слеплены опять же на манер Donkey Kong Country, то бишь в каком-нибудь 3DS, но на удивление органично вписываются в общую картину. Все эти пеньки, ежики, мухи, привидения и ходячие ракушки по отдельности выглядят довольно абсурдно (к тому же постоянно кажется, что они чему-то глупо улыбаются), но, попав в мир Akimbo, чувствуют себя превосходно, входят в роль и начинают всячески досаждать главному герою: кидаться кокосами и прочими предметами идеально круглой формы, фыркать, топать и атаковать со всего разбегу (особенно в этом деле преуспели клятые ежики — ненавижу колючих тварей), в очередной раз заставляя Акимбо подпрыгивать, выкрикивать: "И-йй-а!" и приземляться на голову очумевшего существа, крутясь волчком. С ежиками это, впрочем, выгорает далеко не всегда.

В результате подобных махинаций главный герой стал походить на кухонный комбайн: и режет, и взбивает, и шинкует на мелкие кусочки. В нашем случае: прыгает по головам, дерется, изредка помахивает бутафорским мечом, летает из пушки почти на Луну…

ДВЕ КНОПКИ

Нельзя сказать, что разработчики долго мучились с управлением. Увы, как раз наоборот. Несмотря на то что используемых клавиш всего-навсего шесть штук (включая направляющие), никто и в мыслях не держал снабдить игру самой простецкой их настройкой. Между тем нажимать одновременно "Alt" и "Ctrl" не совсем удобно, да и с геймпадом вышла небольшая оказия: основная кнопка отвечает за удар, тогда как в Библии платформеров черным по белому написано: "И да закрепится за кнопкой "A" функция прыжка до Небес, и да пребудут с остальными кнопками все второстепенные действия, во-имя-отца-и-сына-и-святаго-духа, аминь".

Впрочем, никакой заторможенности (хорошо, ПОЧТИ никакой) за Akimbo не наблюдается, за что создателям преогромное спасибо. Если уж промахиваешься мимо движущейся платформы или со всего распрыгу садишься на какой-нибудь кол, то исключительно по своей вине. В крайнем случае — из-за того, что все объекты довольно крупноваты (замечательно) и зачастую не видно, что происходит буквально в двух шагах от тебя (просто ужасно). Порой устаешь от необходимости делать двойные прыжки (для этого надо сцапать специальный бонус), но в целом — все довольно ровно.

К сожалению, эти же самые слова применимы ко всей игре. Ровно, ровно, ровно. Можно подумать, в Iridon делали игру не для себя и рынка, а по просьбе одного из друзей: "Парни, не подкинете аркадку посимпатичнее? Только чтоб на моем Pentium MMX шла", — настолько пресна она на вкус. Кусочек оттуда, кусочек отсюда, поярче графику, попроще управление — вот и получился вполне приличный платформер из поваренной книги разработчика, ничуть, казалось бы, не уступающий столпам жанра.

С другой стороны, хочется чего-нибудь смешного, вроде Rayman 2, или до одури разнообразного, наподобие Heart of Darkness. Чтобы играть не по принципу "пройду до следующего чекпойнта, а там и конец уровня не за горами", а в свое удовольствие, с нетерпением ожидая новых головоломок, заставок, врагов... Всего того, что в Akimbo не вызывает ровно никаких эмоций.

Как говорится, хочется, да колется. Эти ежики, в сущности, такие зануды...

ПОТОК БЕССОЗНАНИЯ

Та-та-та-та, бу-бух! Бздынь, шлеп, шмяк, та-та-та-та! Бум-бум-бум, хр-р-рясь, чвак! Хлобысь, шур-шур-шур, тра-та-та, пш-ш-ш-ш-ш-ш-шмяк! Дзынь, дзынь, бубух! Тыц, тыц, тыц, чу-чух, бац, чу-чух, бац! Бж-ж-ж-хрясь! Э-эх, бумц! Э-эх, бумц! Пшшш! Бабах!

Господин ПЭЖЭ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Землю, как обычно, захватили; регулярные войска, как принято, уничтожены в полном составе; спасителей человечества осталось, как водится, ровно двое. Чокнутый, по традиции, профессор и его творение — Enforcer. Злые враги, как всегда, тупы и неописуемо злобны; штатские лица, конечно же, смоделированы с типичного покупателя этой клинически-коммерческой игры и к самостоятельным действиям, как и положено, не способны. Короче говоря, профессионально выполненная вариация на вечные аркадные темы с единственной претензией — на кошелек покупателя.

Бу-бу-бу, сейчас страшилка ка-а-а-ак выскочит, ка-а-а-ак выпрыгнет, всех (или всеми? да какая, елки-палки, разница!) в мелкие щепки поперекусывает! А будешь себя плохо вести — страшилке еще и пулялку дадут! Бу-у-у-у!

Па-а-думаешь, страшилка! Да я твою страшилку! У меня у самого Hot Streak — только что из ушей крутота не течет! Что, уже течет? Ну и что, вон еще один умножитель damage на два, тьфу, на четыре, тьфу... на тысячу и двадцать четыре маленьких цветных медвежонка! Сейчас как возьму, как закружится, как завертится, я ка-а-а-ак прыгну, как дикая обезьяна из Бразилии, и все, все, все-все-все, все-все-все-все, все-все сейчас здесь попередохнут, не успев понять, почему из их белых и пушистых трупиков, политкорректно испаряющихся, забыв о традиционной КРОВИЩЕ, складывается такая веселая и радующая душу настоящего стратега надпись "COMBO", столь зрелищно мерцающая на фоне нежного фиолетового сияния очередной буквы, именно той, что мне недостает, чтобы попасть на бонусный уровень, где каждый уважающий себя борец с чужеродной экспансией поиграет-таки в пэкмана или фроггера с собой, любимым, в главной роли, и наберет-таки профессору исследовательских очков, чтобы изобрести очередную пушку, выпадающую с небес прямо под ноги и зазывно мерцающую оранжевым ореолом, и главное здесь в том, что не обязательно различать эти чертовы одинаковые пушки, ведь любая из них способна уничтожить что угодно, если двигаться быстро и стрелять еще быстрее, жаль только, из фриз-гана чуть

Любое оружие в этой игре — массового поражения.



Последний взгляд

X-COM: ENFORCER

www.xcomenforcer.com

Жанр
3D-аркада от третьего лица

Разработчик
MicroProse
www.microprose.com

Издатель
Inforgames
www.infogrames.com

Сложность	легкая
Графика	4,3
Сюжет	2,6
Музыка	3
Звук	3,7
Управление	3,9
Интересность	**3,6**

СУТЬ
"Они все больше и страшнее!"

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 233 с 3D-ускорителем, или Pentium II 266 без него (рек. Pentium II 400), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64 Мбайта), 8x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
500 Мбайт на жестком диске.



Молния эффективно останавливает почти всех. Увы, только почти.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Adrenaline Vault (www.avault.com) справедливо отмечает: "Неужели X-COM: Enforcer — это именно то, что фанаты ожидали от серии? Отнюдь. Но когда ты разносишь ракетами проход, полный сектоидов, тебе слишком весело, чтобы волноваться по такому поводу".

Слишком известный сайт, живущий по адресу **http://pc.ign.com**, намекает, что "Enforcer — это великолепный пример неплохой приставочной игры на ПК, не требующей от игрока почти ничего".

А главное, что поняли почти все обозреватели **(например, GameSpot, http://gamespot.com)**, это целевая аудитория игры: "Вы можете бегать и прыгать в любом направлении, вы можете стрелять". Просто и доходчиво. А в самом конце для неторопливых разъясняется: "Это самый безмозглый шутер из всех безмозглых шутеров".

хуже получаются вожделенные COMBO, зато из замороженного мяса можно строить эффективные, хотя и недолговечные клетки для той самой страшилки, которую очень хочется медленно и эстетично строгать на пушистых медвежат всех цветов радуги, забыв даже о людях, этих идиотах, которые не способны даже самостоятельно нажать на кнопку собственного персонального телепортера, зато абсолютно неуязвимых, даже для злобных гадов, пытающихся оккупировать нашу старушку Землю, и я давлю, давлю на гашетку, и только одно наполняет мою душу неизбывной горечью: каждый уважающий себя враг так и норовит закрыться от моего шквального и ураганного огня не товарищем, которого я, впрочем, тоже уже учел в потенциальном COMBO, а самым что ни на есть архиполезнейшим телепортером, сквозь который мне сейчас дадут еще, еще и еще больше материала для превращения в полупрозрачные, цветные, прямоугольные и не медвежат, как вам уже хочется мне напомнить, а всего лишь те самые исследовательские очки, которые мне нужны, чтобы получить вожделенный lighning gun или rocket launcher, потому что профессор так и не смог добиться от шоттана разлета шрапнели меньше ста градусов, что, безусловно, очень способствует красивым и ценным с точки зрения бонусных очков COMBO, зато не дает насладиться крупным планом рвущейся на мелких цветных медвежат страшилки, надвигающейся почему-то всегда сквозь взрывы и вспышки разламывающихся на кирпичики стен, где страшилкам и положено сидеть до поры до времени, и путь к победе прям, как генеральная линия партии, а для тех, у кого еще сохранились какие-то извилины, не совпадающие по числу извивов с этим самым путем, заботливо предусмотрена волшебная стрелка, ведущая куда надо, и я иду туда, иду, и в моих глазах выжжена надпись "COMBO"...

СИЛА УБЕЖДЕНИЯ

Прошу вышеупомянутое слово (оно там на самом деле одно, все пробелы попали туда случайно, в результате легкой вибрации обеих рук с амплитудой два-три сантиметра после ночи игры в ЭТО) считать стохастической аберрацией и особого внимания ему не уделять. Стар я уже, чтобы аберрировать прилюдно. Игра, как говорит любимый оперный певец всей редакции Титан Богдамир, из разряда "пипл хавает".

Олег Михалыч долго почесывал разные части тела (сначала затылок, потом лоб, потом репу, потом гораздо ниже, потом мы его долго посыпали порошком от блох, и только через неделю выяснили, что это был нервный тик), пытаясь выяснить, откуда в названии игры комбинация букв и знака препинания "X-COM", знакомая ему с древних времен из какой-то забытой Зевсом и людьми игрушки, где было много этажей и еще больше десантников.

Но истина открылась довольно быстро, когда мы вспомнили наш прошловековой спецвыпуск о блокба$терах. Какая разница, что творится в игре, если она стоит на полке с названием "X-COM: Enforcer"? Те, кто исходную стратегию видел или в нее играл, купят из ностальгии, а остальным вполне достаточно картинки на коробке. Маркетинг в действии.

Впрочем, надо отметить, что как минимум одно свойство роднит милую тупенькую аркаду с исходной стратегией-на-века. Если подобрать на поверхности какую-нибудь гадость и оттащить ее куда положено, там с ней в момент разберутся и предложат (увы, не бесплатно, а за все те же "исследовательские очки", которых постоянно не хватает) вражескую пакость использовать самостоятельно. В целом, находки довольно полезны, хотя некоторая нездоровая равномерность все же наблюдается и сбор подарков выполняется скорее для удовольствия, чем по необходимости.

В какой другой игре можно встретить в файле readme строчку "извините, ребята, мы понимаем, как вы все привыкли к mouselook, и мы его вам оставили, но поймите и вы нас правильно: мы делали игру без него, и если вам так уж хочется его включить — делайте это на свой страх и риск и не приставайте к нам!"? Правильно: ни в какой. Идеология такая. Третье лицо и камера, не умеющая наклоняться по вертикали. Святой инфернальный карнаж, освещенный елочной гирляндой. Ремейк чего-то очень древнего и еще более аркадного. Старо как мир, но удивительно свежо и последовательно. Ну в самом деле, что вы все "X-COM", да "X-COM", нет тут того, чего вы ждали. Помните Crusader of Might and Magic? Много там было майта или мэджика? И это правильно — добро пожаловать в мир торжествующего франчайзинга. Расслабьтесь — только расслабленный палец не затечет на спусковом крючке за ночь беспрерывной игры...

А напоследок (хотя и непонятно, зачем оно надо в такой легкой игре?) — чит-коды. Вводятся, как и положено игре, построенной на движке Unreal Tournament, в консоли, вызываемой по традиционной клавише "~" (тильда): xfly, xghost, xgod, allammo, setjumpz, setspeed, killpawns, summon. Надеюсь, объяснять, что какой код делает, нет необходимости — слова знакомые и простые. Удачного отдыха!

ДЕКОРОНАЦИЯ

Если некая компания (под названием Karma Labs) за год заканчивает квест на собственном движке, по собственному сюжету, с собственными персонажами и собственноручно издает его с большим рекламным шумом (двадцать пять игровых сайтов затронуло болезненное известие о выходе Adventure at Chateau d'Or), то плод ее трудов представляется весьма сомнительным еще задолго до первого знакомства. При первом же знакомстве тревожные ожидания полностью оправдываются.

Маша АРИМАНОВА

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Когда в старину королям срубали головы вместе с подразумеваемыми на почтенных лысинах коронами, процесс этот следовало бы, по аналогии с декапитацией, окрестить декоронацией. Именно это мы сейчас и собираемся проделать с первым квестом компании Karma Labs — отрубить ему голову. Но при этом следует помнить, что на голове была корона.

Среди примитивных ничтожеств тоже надо уметь выделиться. Под легкой рукой Karma Labs обычные качества плохого квеста приобретают какой-то эпический размах. Adventure at Chateau d'Or (далее просто Adventure) — квест не дешевый, а сверхнизкобюджетный. Adventure не просто короткая игра, а мимолетная, как сон в летнюю ночь. Adventure не только отвратительно выглядит, нет, картинка ее создана злыми гениями, возведшими примитивизм в степень искусства. Наконец, Adventure не просто образовательная и элементарно занудная по рангу, о нет! Она бесконечно поучительна, в ней содержится столько рекомендуемой к усвоению информации, что любой узник Золотого Дворца выйдет на волю до неузнаваемости облагороженным грузом французской культуры и истории.

В его несчастный череп под огромным давлением подается фантастический объем сведений о древнем Париже, средневековом Париже, Луи XIV, Марии Антуанетте и революционном Париже. Завершивший поход сквозь Chateau d'Or человек уже не просто бестолковый турист, экскур-

Одна из самых впечатляющих панорам — вид из библиотеки. На потаенный сад, конечно.



Последний взгляд

ADVENTURE AT CHATEAU D'OR
www.adventurechateau.com

Жанр
Квест

Разработчик/издатель
Karma Labs
www.karmalabs.com

Сложность	средняя
Графика	0,9
Сюжет	0,5
Музыка	3,8
Звук	2
Управление	2
Интересность	3

СУТЬ
Истинная красота квестов внутри. Как известно, именно так говорят все некрасивые квесты.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium 133, 16 Мбайт ОЗУ, SVGA, Quick Time 4.0, 10 Мбайт на жестком диске, DirectX 7.0+, 2x CD-ROM.



Красавица Жюстина, сцена у фонтана. Может быть, Adventure at Chateau d'Or будет пользоваться неожиданной популярностью у мужской части населения? Во всяком случае в Karma Labs явно на это молятся.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Племянница герцога утверждает, что ей нужна ваша помощь, но она не очень-то много нам поясняет. А ведь нам надо вернуть ключ, скипетр, кларнет и корону. В процессе мы решим несколько простеньких головоломок, откроем парочку дверей и вызубрим на зубок всю историю Франции. Кроме шуток! Игра не такая уж простая", — делится с нами своим мнением Рэнди Слугански (Randy Slugansky) с сайта **Just Adventure (www.justadventure.com)**.

сант-разиня! Отныне и навек он — ходячий энциклопедический словарь, гид по парижскому делу и глубоко французская душа.

ДОРОГА НА ГИЛЬОТИНУ

Какая великая тюрьма стала символом Французской революции? Как звали первую христианскую королеву? В чье правление Париж оказался островом? Что за монастырь был построен королевской женой? Какое здание на берегу Сены считалось последней остановкой по дороге на гильотину?.. Герцог не прекращает пытать нас вопросами, отвлекая от квестового ремесла. Приходится бегать в библиотеку, читать до одури, без конца крутить микропленки и просиживать штаны за лэптопом. И постепенно, в странной дымке, за фанерными декорациями встает настоящий Париж, в колоннах и фонтанах безликого Золотого Дворца нам мерещатся Версаль и Фонтебло. А ради такого миража стоит пойти на пытку.

Разумеется, Adventure никогда не удостоилась бы нашего внимания исключительно за то, что это невероятно плохая адвенчура. Нет, в ее исторической скорлупе кроется замысловатая система головоломок. Прочь графику в стиле первого Myst, систему управления, изжившую себя во времена Riven, зануду герцога, а также Жюстину Марч в разнообразных нарядах. В гранитной глыбе есть золотые вкрапления — приятные четкость, цвета и архитектура, — но не ищите ответа в окружающих декорациях. С неукротимым натиском прошлого в Adventure удачно сочетаются изящные, позолоченные задачки не от мира сего. Эти безделушки следует раскапывать, сдувать с них пыль и любоваться их блеском с трепетом в сердце. Нигде больше таких не увидишь.

Сюжет обилен монологами, что не мешает ему отсутствовать. Конечная цель в сущности примитивнейшая — собрать четыре объекта. Потому ее и маскируют отчаянно вопросами.

Неожиданно современная комнатка с телевизором. Симпатичные зеркала и лампы. В статике все выглядит весьма и весьма. А вот в редком движении — дико.



НАРИСОВАННЫЕ ДВЕРИ

Эта игра — триумф символов! Предательская символика пронизывает весь дворец, в котором есть ателье, банкетный зал, библиотека, комната с глобусом, музыкальная зала и винный погреб. По бочкам, стенам, мольбертам и зеркалам скачут монограммы, звезды, луны, кубки, кларнеты и короны, — и каким мучительным напряжением воли устанавливаются связи между объектами и действиями! Встречается всего одно банальное движение: опускаем боевой топор — и открывается потайной ход. В остальном же в силе особые законы. Мы переставляем разноцветные урны, побеждая светоуловители. Мы пьем отравленное вино и попадаем в подземелье и волшебной краской из баллончика напыляем на стене спасительную дверь. Мы оживляем фонтан игрой на золотом музыкальном инструменте. В такие моменты Adventure почти прекрасна!

Сюжет обилен монологами, что не мешает ему отсутствовать. Конечная цель в сущности примитивнейшая — собрать четыре объекта. Потому ее и маскируют отчаянно вопросами. Какой монастырь был домом каждого короля? Что за язык был языком школяров и священников? Кто нес справедливость в королевство и путешествовал в Святую Землю? Я бы никогда не поверила, что "образовательный" квест, исполненный так скверно, может оказаться настоящим или стоящим. Но Adventure at Chateau d'Or, несмотря ни на что, — подлинная адвенчура, отмеченная своеобразной логикой и воображением, очаровательная акварельная миниатюра. О слишком многих старших и богатых ее сестрах такого, увы, не скажешь. Года четыре назад эта игра могла бы поймать и приличный балл. А в наше время... в наше время мы просто о ней расскажем. Она заслужила каждую строчку.

РЕЗИНОВЫЕ УТЯТА

"Они не фашисты, они нигилисты, — уговаривал меня престарелый служитель ГИБДД. — В следующий раз не стоит впадать в истерику и сигать через две сплошные на встречную, когда тебя прижмет тягач с прицепом". Нигилисты — это верно подмечено. Дальнобойщикам все по барабану.

Александр ВЕРШИНИН

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Попытка поставить на колеса космические проекты вроде Privateer завершилась жизнеутверждающим успехом. Усиленные тормоза реалистично отфыркиваются при каждом нажатии педали, груз прицепа давит на плечи, а упаковки с кока-колой угрожающе позвякивают на поворотах. "Дальнобойщики-2" — это вам не курица в фольге под капотом. Будьте усердны, трудолюбивы и усидчивы. Алмазы обязательно доверят, бандиты обязательно придут, гаишники обязательно засвистят. Потому что жизнь такая.

Тот факт, что "Дальнобойщики-2" действительно являются "настоящим симулятором ЖИЗНИ профессионального водителя большегрузных машин" (обожаю цитировать резюме с обложек!), я почувствовал не сразу. Смутное подозрение закралось только тогда, когда поймал себя на странном желании облепить комнату вырванными из календаря "Playboy: Girls of Summer" страничками с изображением полуголых девиц. Подавив в себе эту в высшей мере странную причуду, я повесил на люстру приятную во всех отношениях мохнатую висюльку и пару милых пластмассовых кубиков. На компьютере удобно разместилась исторгающая миазмы елочка, а под кроватью — монтировка. Home sweet home.

Фотомодель Марина и ее верная "Газель" ищут работу. Ну разве можно отказать такой очаровательной девушке? Нужно.

КРЕПЧЕ ЗА БАРАНКУ ДЕРЖИСЬ

Идеальный мир существует. Согласно верной (в принципе) теории Жюля Верна о Затерянном мире, такое укромное место должно располагаться где-нибудь вдали от цивилизации, столичного шума и гама. К примеру, в сибирской глуши. Там чудесный воздух, много деревьев, зимой — изобилие снега, а летом — цветов. Там аккуратненькие, почти швейцарские домики, и неизменно гладкие асфальтовые дороги со свежей дорожной разметкой по обочинам. На заправочных станциях всегда есть высококачественное топливо, а в ремонтных мастерских не приходится ждать в очереди и всегда находится любая мыслимая деталь для всех видов автотранспорта. Причем починка и апгрейд автомобиля происходят мгновенно!

Экономика в идеальном мирке работает исправно. Грузы постоянно кочуют из одного поселка в другой, и потому хо-

Последний взгляд

"ДАЛЬНОБОЙЩИКИ-2" (НА ЗАПАДЕ RIG & ROLL)
www.softlab-nsk.com/rignroll

Жанр
Симулятор жизни водителя-дальнобойщика

Разработчик
SoftLab-Nsk
www.softlab-nsk.com

Издатель
"1С"
www.1c.ru

Сложность	низкая
Графика	4
Сюжет	3,9
Музыка	"Радио Шансон"
Звук	3,5
Управление	3,6
Интересность	3,9

СУТЬ
Доставить груз из Ельнино в Алмазный быстрее чем за 50 часов и желательно без повреждений!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 300 (рек. Pentium III), 64 Мбайта ОЗУ, Direct3D-ускоритель, 4x CD-ROM, DirectX 7.0.



830 зелененьких за такую мелочь, как проезд на красный свет?!

рошие дальнобойщики всегда в цене. Облагороженные туманными горными видами гаишники не зверствуют и штрафуют только по делу. А на парковках и стоянках, вы не поверите, стоят новенькие, с иголочки, сверкающие тягачи и грузовики: "Мерседесы", "Вольво", "Рено". Они ждут вас. Заплатив необходимую сумму (в ГАИ ехать не надо, сделка совершается ровно за 1 секунду), вы становитесь счастливым обладателем мощного железного зверя. Открываете дверь, садитесь в комфортабельную кабину, опускаете все стекла и ведете свою машину, вдыхая кристально чистый таежный воздух. Не это ли наивысшее наслаждение в жизни трудоголика — выполнять любимую работу в экологически и эстетически чистых условиях?

Авторы позабыли добавить в описание своего затерянного уголка эпитет "идеальный". Чтобы преуспеть здесь, нужно вести себя соответствующим образом. Игра начинается в местном бюро по трудоустройству: медленно катишься мимо складских помещений, а на экране возникают описания заказов: конечная цель доставки, предполагаемое время в пути, хрупкость груза и прочие мелочи. За отказ от груза, пусть вы передумали сразу же после заключения контракта на транспортировку, мгновенно взимается громадная неустойка. И это только начало!

Местные крохотные светофоры сложно заметить. Почти что пиксель-хантинг. Не сообразил, что на дороге трехглазый, — плати минимум 800 долларов (!!!) штрафа. Справедливые, но нервные, здешние полицейские расценивают за нарушение любой шорох в окрестности угрожающе горящего красным светофора. Стоять-бояться! С равным усердием вас штрафуют за превышение скорости (от 500 зеленых), езду по встречной и даже создание аварийной ситуации на обочине, стоит вам сдать немножко назад. Братцы, это полицейское государство. Надо быть терпимее, ведь водитель многотонного грузовика больше всего смахивает на слона в посудной лавке. Чуть дрогнула рука — и из стоявшего на обочине джипа можно делать произведение поп-арта и эксклюзивные пепельницы.

Как мы уже упоминали, нравы здесь таежные. То есть все жестко по-честному, что, собственно, и угнетает.

Тягачу необходим прицеп. Где ты, моя любимая блестящая цистерна с бензином?!

ВОТ КТО-ТО С ГОРОЧКИ

Непропорциональность объектов в автомобильных симуляторах — распространенная жалоба. В основном с подобными симптомами приходят профессионалы-дальнобойщики: мол, дорога слишком узкая, посадка автомобиля не реалистична и все время кажется, что не машину ведешь, а по канату в цирке шастаешь.

В этих болезненных фантазиях есть щепотка правды. Вождение грузовика в "Дальнобойщиках-2" связано с большим нервным напряжением. С грузами всегда так. То еле плетешься, как утомленная солнцем гусеница, то бодро сигаешь с горки на горку, словно герой голливудского автобоевика. Под колесами что-то хрустит и сыплет искрами? Не волнуйтесь, это легковушки. Ими можно играть в футбол: пнул и порядок.

Вообще говоря, столкновения довольно опасны. Машина высокая, центр тяжести расположен на достаточном расстоянии от асфальта. Чуть что, грузовик норовит улечься на бок и застыть в таком несуразном положении. А ведь уже взрослый, пора бы забыть эти детские повадки! Валяться можно долго. Бесконечно долго: благо, что внешняя камера открывает приятный вид на окрестности и саму машину. А модели грузовиков, надо сказать, сделаны очень приятно. Без бойскаутского блеска, но впечатление производят солидное. Так и созерцаете, пока кто-нибудь тяжелый не пнет вас мимоходом или ваш кошелек не сдаст оборону и не разрешит вызвать подмогу. Мгновенное облегчение — для вас и вашего банковского счета. Невидимые чудо-механики легко поднимают грузовичок в воздух, ставят на все четыре, чинят, заправляют, если надо, и, взяв за услуги крупную сумму наличными, растворяются в чистом эфире. И скажите спасибо, если в трюме были хлопчатобумажные салфетки, чье нордическое презрение к неудобствам транспортировки делает их пожизненными фаворитами в топ-листе любимых грузов дальнобойщиков.

Как мы уже упоминали, нравы здесь таежные. То есть все жестко по-честному, что, собственно, и угнетает. Стоит легонечко, совсем чуть-чуть удариться кузовом о светофор (ой!), или въехать в дерево (лесник не видел?), или подцепить бампером пару большегрузных "ЗИЛов" (братались), как из трюма под мелодичный похоронный звон выплывают проценты. Чем больше цифра, тем меньше вам заплатят в пункте разгрузки — невзирая на жалобные рассказы о мертвых с косами и метеоритах из открытого космоса. А ездить все равно приходится быстро. Потому что каждый ваш



контракт, по всей видимости, является публичным сибирским увеселением для окрестных водил. Они тут же прыгают в свои механические чудовища и устраивают заочные экзамены по математике. Предлагается лишь одна стандартная задачка: кто быстрее доедет из пункта "А" в пункт "Б", сохранив груз, рассудок, права и автомобиль. Поначалу весело. Потом хочется разлить на дороге машинное масло, рассыпать кровельные гвозди или выстроить железобетонную дамбу. И уехать. Пусть развлекаются, весельчаки.

Как вы понимаете, подобное поведение в идеальном мире абсолютно недопустимо. Невозможно. Поэтому вы исправно включаете дворники в дождь и фары, когда стемнеет, вовремя заправляетесь и чините подыхающую трансмиссию. Вы усиливаете движок и покупаете в кабину антирадар, писк которого достигает ваших ушей одновременно с уведомлением о штрафе "за превышение". Вы усердно курсируете до тех пор, пока желание обладать изображенным на обложке знаменитым "Петербилтом", машиной Резинового Утенка, не сойдет на нет под тяжестью груза с чешским хрусталем. И тогда можно нырнуть в ближайший пруд, ведь это единственный по-настоящему надежный способ покончить с жизнью дальнобойщика. Будете как Жак-Ив Кусто и его команда.

ПРОВЕРКИ НА ДОРОГАХ

Наш мир совсем не идеален — и "Дальнобойщики-2" тому яркое подтверждение. Или вы думаете, что редакция в полном составе впала в старческий маразм — вслед за старичком ПеЖо? Виданное ли дело, рецензировать одну и ту же игру два раза, причем с разрывом в целый год.

Но! Примерно месяц назад в редакции появились крепкие молодые люди в строгих черных костюмах и представились сотрудниками Государственного комитета защиты прав потребителей. Их чеканный монолог сводился примерно к следующему: правительство Москвы приняло решение контролировать качество всех выпускаемых в России продуктов, включая программные. Поэтому теперь печатные издания, Game.EXE в особенности, вынуждены сотрудничать с властями и раз в год заново рецензировать уже находящиеся на рынке игры местного производства. К недобросовестным производителям, использующим в своих продуктах плохой код и графику, обещано применить строгие административные меры. Как видите, за год "Дальнобойщики-2" практически не сдали позиции, потеряв всего по нескольку десятых балла в каждой рейтинговой графе. А в "управлении" даже набрали одну десятую, что подтверждает теорию о медленном целенаправленном вызревании некоторых качеств компьютерных игр, улучшающихся со временем.

Начало положено. "Дальнобойщики-2" были официально признаны качественным товаром и отныне будут продаваться с уже известными вам по алкогольной продукции акцизными марками. В ближайшее время ожидайте плановых ре-рецензий на "Вангеров", "Аллодов" и прочие известные хиты российской прописки. Халтурщики виртуального мира, берегитесь испытания временем!



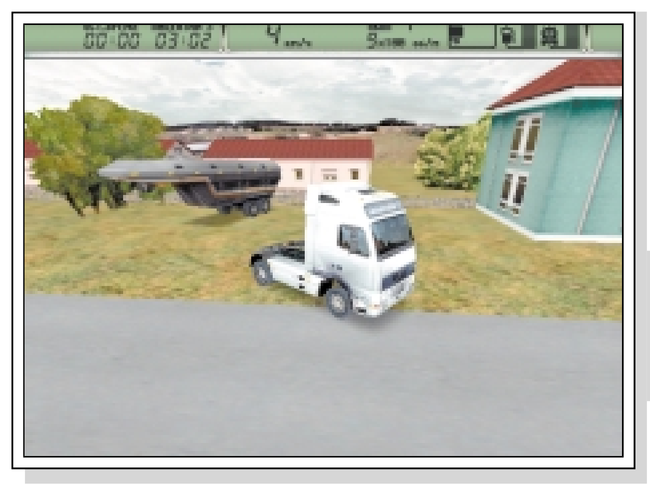
В отличие от светофоров, дорожные знаки и указатели в игре сделаны просто замечательно. Мимо не проедешь.

...потом хочется разлить на дороге машинное масло или выстроить железобетонную дамбу. И уехать.



РАЗРАБОТЧИКИ ОБ ИГРЕ

"Если у вас возникла проблема с игрой, прочитайте FAQ и README.TXT... Многие проблемы не являются ошибками в игре, а лишь результат неправильной конфигурации", — слишком уверено заявляют разработчики на официальном сайте игры **(http://www.softlab-nsk.com/rignroll)**.



Подкат к этому инопланетному существу видимых плодов не дал. Как я мог не понравиться — такой белый, такой шведский, такой сделанный с умом?



Ха. Ха. Ха. Ну и чья "крыша" круче?

Последний взгляд

ECONOMIC WAR
(В АМЕРИКЕ POLITICAL TYCOON)
www.montecristogames.com/UK/index.html

Жанр
Экономический симулятор

Разработчик
Monte Cristo Games Company
www.montecristogames.com

Издатель
Take 2 Interactive
www.take2games.com

Сложность	средняя
Графика	4
Сюжет	4,5
Музыка	3,5
Звук	3,5
Управление	4,3
Интересность	4

СУТЬ
Политико-экономический симулятор мира, отчаянно прикидывающийся альбомом для раскрашивания. Бородатые дяди в подгузниках ломают голову над разрешением очередного политического конфликта. Браво!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium 200 (рек. Pentium II), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64 Мбайта), SVGA (2 Мбайта ОЗУ), 200 Мбайт на жестком диске, 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Для игры едва ли требуется компьютер, не говоря уж о 3D-ускорителе.

МАГНАТЫ ПЕСОЧНИЦ

Олег ХАЖИНСКИЙ

По иронии судьбы, сайт www.montecristogames.com попал под раздачу американо-китайской войны хакеров и всю последнюю неделю бесстыдно лежал, демонстрируя зевакам надпись "Beat down Imperialism of American! Hacked By H.U.C...Bignetwolf". Очень забавно, учитывая что Monte Cristo Games имеет к американскому империализму ну очень косвенное отношение.

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Французская компания Monte Cristo Games лет пять занимается изготовлением игрушечных экономических симуляторов. Другими словами, делом благородным, но практически бесполезным и мало популярным. Стиль Monte Cristo — развеселая графика, изуродованные широкоформатной камерой персонажи, интерфейс управления, напоминающий набор детских ведерок для изготовления песчаных куличиков, атмосфера легкого стеба. И при этом — какая-нибудь совершенно зубодробительная тема, вроде симулятора брокерской конторы на Уолл-Стрит (Wall Street Trader 2000) или воздушного магната (Airline Tycoon). Последний, между прочим, был разработан соседями из Spellbound, которые только что отметились неуловимой Desperados. Все игры Monte Cristo устроены приблизительно одинаково: купи подешевле, продай подороже. Меняются только декорации. Economic War, известная в Штатах как Political Tycoon, использует в качестве декораций ни много ни мало — политическую карту мира.



Чем сложнее тема, тем более простыми словами приходится о ней говорить. Разработчики замахнулись на экономико-политический симулятор мира, но забыли вылезти из своей стилистической песочницы. В результате игра определенными частями тела застряла в цветастом деревянном коробе и передвигаться может исключительно мелкими шажками и чуть боком.

Лично мне такие игры нравятся очень. Подобно редчайшей красоты мадагаскарской бабочке, они живут несколько часов ради мгновения любви и не имеют рта. Срок жизни Economic War — неделя максимум, но это праздник, который всегда с тобой. Это помидоры в обмен на баллистические ракеты средней дальности, генетически измененные коровы размером с небоскреб и ядерные войны по пятницам. Присоединяйтесь, барон!



Мировая война проходит в спокойной, дружеской обстановке. Никогда еще запуск баллистических ракет не был столь простым занятием.

ВСЕ ПРОСТО
Авторы не решились отпускать нас в кругосветное плавание в



Чтобы превратить родную Италию в родину томатов, мне пришлось полностью избавиться от угледобывающей промышленности. Мои плантации скоро обеспечат помидорами весь мир!

пластиковых ведерках, а потому разбили игру на несколько отдельных сценариев. Сценарии очень забавные. К примеру, в "Битве фермеров" Европа сражается с Америкой, которая научилась выращивать гигантских коров и грозит завалить мир дешевой говядиной. Или, скажем, в "Гонке вооружений" китайцам предстоит стереть Штаты с лица земли, а Штатам — любыми способами свалить китайское правительство. В "Телекоммуникационном буме" нам надо добиться от мирового сообщества введения эмбарго на экспорт японской электроники. Несмотря на то что авторы не поленились ввести в игру несколько десятков стран, в каждом сценарии участвуют только восемь государств, а выбрать нам разрешают не более четырех. В пределах одного игрового задания у каждого участника своя задача: пока французы пытаются сократить потребление нефти до 30 пунктов, британцы должны первыми открыть холодный термояд.

ПРОЦЕСС

Условная карта мира условна настолько, чтобы мы смогли узнать очертания своей родины на ощупь. Тело страны усеяно гипертрофированными заводами, фермами и шахтами, которые всеми силами изображают бурную деятельность. Месторасположение фабрик и ферм не имеет ровным счетом никакого значения, а залежи полезных ископаемых помечены рекламными плакатами таких размеров, что не заметить их невозможно. Другими словами, визуальный ряд Economic War предназначен исключительно для заполнения пустого экрана. Игру можно было бы без особых трудностей портировать на ASCII-терминал или программируемый микрокалькулятор "Электроника МК-61".

Суть действа очень проста: для нормального существования страны необходимы восемь вещей, от баллистических ракет до духов и ботинок. Включая, разумеется, помидоры. Производить и выращивать все своими силами невозможно — не хватит денег, ископаемых, рабочей силы, места на карте, наконец. К счастью, вокруг еще семь государств с аналогичными проблемами. Игрок начинает активный трейдинг, обменивая парфюмерию на уголь, а ядерное оружие на говядину. Рай для любителей поторговаться, Economic War разрешает нам заключать невыгодные для одной из сторон контракты. Представьте, две страны увлеченно обмениваются ядерными ударами, запасы ракет подходят к концу, и миролюбивые соседи начинают поставлять обоим участникам конфликта оружие по совершенно фантастическим ценам.

Когда все восемь веществ в организме страны приходят в состояние равновесия, наступает время извращенных политических игр. На территориях союзных стран возводятся посольства, утренним рейсом в них отправляются опытные дипломаты, шпионы, саботажники, подрывники и попы гапоны. Чем больше дипломатов вы распространите по всему миру, тем весомее окажется ваше слово во время международных переговоров. Переговоры эти проходят чуть ли не ежемесячно, электронные оппоненты выносят на повестку дня вопросы самые разные: ввести эмбарго на экспорт товаров из Швеции, оказать помощь родной Италии (ура!), совместно закидать бомбами Японию. Ясное дело, что и вы имеете полное право поставить на рассмотрение любую проблему. И чем лучше у вас дела на политическом фронте, тем в большей степени вы можете влиять на происходящее в мире.

Лично мне такие игры нравятся очень. Подобно редчайшей красоты мадагаскарской бабочке, они живут несколько часов ради мгновения любви и не имеют рта.

Таким образом, примитивная с виду игра открывает второе дно. Производство, выращивание и натуральный обмен происходят на поверхности, тогда как в глубине творятся дела самые настоящие: грязная политическая игра, выдавливание конкурентов, подрывная деятельность, борьба за политическое и экономическое превосходство. И когда запас официальных и неофициальных средств противостояния заканчивается, приходит время нажать красную кнопку.

ЧЕМОДАНЧИК

Война в Economic War скоротечна и совсем не страшна. Ты просто выбираешь страну, количество ракет и нажимаешь кнопку. Система противоракетной обороны несколько умеряет твой пыл, затем раздается едва заметный пшик — и там, где только что зеленели поля Франции... продолжают зеленеть поля Франции. Уничтожены лишь несколько заводов и фабрик. Чтобы серьезно потрепать противника, ракет нужно сделать ой как много. Длительная война вытянет из страны последние жилы, а ведь каждые четыре года выборы, и даже дорогостоящая телевизионная кампания может не помочь, если ваш рейтинг опустился до нуля.

Точно так же, как и все в этой игре, научные исследования проходят в расслабленной, домашней атмосфере. Заполоните территорию своего государства лабораториями, и ученые станут совершать три открытия в минуту. Договоритесь с союзными государствами об объединении усилий, и процесс пойдет еще быстрее. Заветная цель — достичь четырех звездочек в производстве томатов — скоро будет достигнута. Вслед за этой задачей нас ждут другие, столь же бессмысленные. Через разноцветные стекла детских солнцезащитных очков мир выглядит простым и понятным. Между тем он совсем не прост и не всегда очевиден. Economic War только прикидывается игрой для детей младшего школьного возраста. Новые возможности подводными минами всплывают на каждом шагу — еще чуть-чуть, и взорвется голова. Берегите мозг. Лето обещает столько соблазнов... Отложите игру до зимы. Унылым зимним вечером перейдите в разрешение 640x480 и подарите себе несколько дней праздника.

Последний взгляд

ERACER
www.rage.com/eracer
www.eracer-online.com

Жанр
Аркадные гонки

Разработчик/издатель
Rage Software
www.rage.com

Сложность	высокая
Графика	4,6
Сюжет	4
Музыка	4
Звук	4,1
Управление	4,3
Интересность	4,5

СУТЬ
Замечательный представитель Racingus Arcadus, открывающий свое истинное лицо лишь самым усидчивым и стойким.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium II 300 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-ускоритель с 16 Мбайтами ОЗУ (рек. 32 Мбайта), 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
300 Мбайт на жестком диске. Многопользовательская игра: до 8 игроков по локальной сети и Интернету; зарегистрированным пользователям предоставляется возможность объединяться в команды, скачивать новые трассы и машины, отсылать свои Replay по e-mail, и т.д.



ВОПРЕКИ ВСЕМУ

Свежеприобретенный супергеймпад Thrustmaster FireStorm Dual Power (два аналоговых мини-джойстика, одна крестовина, Force Feedback, уйма кнопок и черная зависть всей редакции) жестоко страдал от бездействия и требовал скорейших испытаний в боевых условиях. Игра Blade of Darkness, как и ожидалось, показала зубки, а вот Rayman 2 и Battlecruiser Millennium приняли цацку с распростертыми объятиями.

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
eRacer не самый лучший выбор для тех, кто решил расслабиться после трудного дня. “Кривая обучения” этой игры, если можно так выразиться, плавно загибает, да высоко берет. Кое-кто считает, что восемь симпатичных машин и четырнадцать жутко оригинальных трасс — недостаточная плата за те муки, через которые приходится пройти, чтобы все это заполучить; мы же думаем, что именно брошенный игроку вызов — и есть главное достоинство eRacer. Ничуть, впрочем, не умаляющее заслуг программистов, художников, дизайнеров и даже, местами, музыкантов.

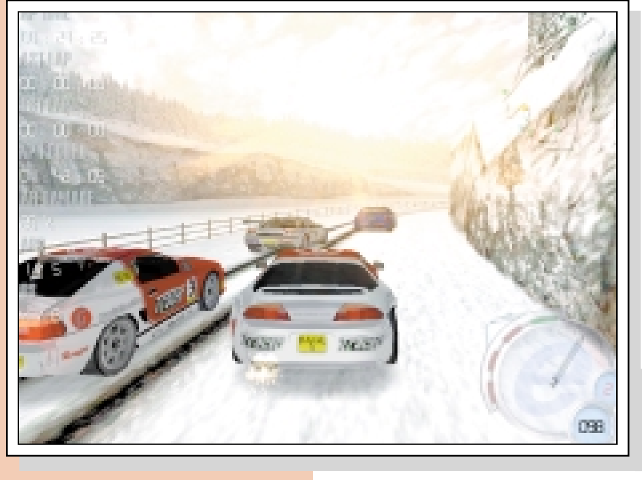


Нетоптаной осталась лишь целина аркадных гонок (с симуляторами ситуация ясна и без этого): все экземпляры, начиная с Rollcage и заканчивая замечательной игрой Cabela’s Off-Road Adventure, силой подаренной щедрым Скаром, прекрасно обходились цифровым управлением. И в тот самый момент, когда уже начало казаться, что аналог нужен аркадным гоночным игрушкам, как квестам — вторая клавиатура, появился eRacer. В процессе тестирования которого выяснилось несколько презабавных подробностей...

ПОДРОБНОСТЬ ПЕРВАЯ
eRacer непривычно строг к своему игроку. Другие лебезят, заискивают. Прокатись из точки “A” в точку “Б” — получишь конфетку. Дружжок. Сделай поворот налево, поворот направо — будешь чемпионом! “Дружжок” выучивает три клавиши и чувствует себя богом... Только этого и ждавший eRacer размахивается и влепляет ему пару неслабых пощечин.

Решил поиграть с клавиатуры? Готовь новую. Забыл, что надо тормозить перед крутыми поворотами? Не умеешь за версту отличить простой поворот от сложного? Привыкай к восьмому (последнему, конечно) месту.

Настроившийся на приятное времяпрепровождение с пустой и простенькой аркадой лихач встает перед трудным выбором: забросить эту игру к чертям или доказать себе и вотэтойвоттадине свою состоятельность в подобных развлечениях? Азарт велик, но силенок может и не хва-



Снег, солнце... Пожалуй, перебор. Именно так на Севере сажают свое зрение.

тить. Как издавна повелось у Rage, в самом начале доступны всего лишь две машины из восьми и три крайне изящных, но далеко не самых симпатичных трассы. И вот смирившийся с этим герой штурмует amateur-чемпионат раз за разом, пытаясь прийти к финишу "хотя бы четвертым" и стараясь не потратить на ремонт вечно стукающейся обо все подряд машины больше, чем только что заработал.

Задача, кстати, нетривиальная. Для eRacer не важно, где и как ты попортил корпус. Более того — мизерный цап-царап, учиненный во время скоростной дуэли один-против-двух, приравнивается ехидной игрой чуть ли не к шандараху в бетонное ограждение на всех парах! Не успеваешь моргнуть глазом, как процент повреждений переваливает за 50 и шпарит дальше, корпус становится похож на мятую консервную банку, а в звуке двигателя появляются захлебывающиеся интонации.

ПОДРОБНОСТЬ РАССУДИТЕЛЬНАЯ

Обижает, что ругаться особенно не на кого. На игру? Бессмысленно. Она устанавливает свои правила, в которых нет места ошибкам: малейший промах, крошечная потеря контроля за ситуацией, и ты, скорее всего, уже плетешься в хвосте, а уносящиеся вперед противники издевательски сигналят изо всех клаксонов.

На злостно мухлюющий компьютер, так и норовящий пихнуть твою машину в самый неожиданный момент, наподдать сзади и радостно наблюдать, как ты бессильно крутишься вокруг своей оси? Слишком банально. Железяка тоже попадает в передряги, тратит деньги на ремонт и вступительные взносы (увеличивающиеся, как и призовой фонд, от гонки к гонке), ошибается на поворотах — в общем, ведет себя, как положено, не выпадая из общей картины. Порой на трассе царит такое, что обзавидуется любой Demolition Racer: машины так и порхают по воздуху, совершая достойные каскадеров трюки, но почти всегда умудряются быстренько вырулить на трассу и продолжить гонку, потеряв лишь жалкую пару секунд.

На себя? Отдает мазохизмом. К тому же при известном усердии находится куча оправданий: мол, засмотрелся на падающий снег (см. "П. визуальная") и не заметил поворота буквой "Г", потом занесло, а тут слева выехал один, и как врежется, ну я и полетел, а справа еще двое, и ну толкаться, я носом в ограждение, да вырулить быстро не смог, и сразу восьмой, а ехал-то почти первым, вот ведь НЕ ПОВЕЗЛО...

ПОДРОБНОСТЬ ВИЗУАЛЬНАЯ

Машины выглядят не то чтобы схематично... нет, все на месте — и блики на гладких корпусах, и умеренно прозрачные стекла, и картинно трясущийся водитель... Но как-то совсем без вдохновения, без присущей только этой игре черты, без фирменной нереальности звездолетов из NFS и болезненной фотореалистичности текстур Colin McRae Rally 2.0... Не в этом, поверьте, суть.

Трассы. Вот что делает eRacer непохожей на других. Четырнадцать длинных и коротких, широких и узких, прямых и извилистых почти шедевров, большинству из которых трудно подыскать аналог. Широченная палуба авианосца, гигантская автостоянка с обилием прямых углов, ненавязчивые переходы урбанистического пейзажа в пышущий зеленью подлесок, слепящие оранжевые фонари ночного мегаполиса, крепостная стена рыбацкого поселка... И вода, и солнце. И солнце с водой.

Наконец-то в Rage начали понимать, что без сносящих крышу спецэффектов их игры не находят своего покупателя. На eRacer испытана ударная доза из двух козырей: bump mapping воды и уже неоднократно воспетое в нашем журнале солнце. На авианосце стараешься прижаться к самому краю палубы — только так можно разглядеть отражение светила на морской глади, а лужи, вопреки здравому смыслу, в одночасье становятся твоими лучшими друзьями — уж больно хороши отражения! Впечатлений слишком много, чтобы мозг успел их зафиксировать. По окончании гонки помнишь, что жутко радовался, но не уверен, по какому именно поводу.



Снова Оно. Без комментариев.

ПОДРОБНОСТЬ ПОСЛЕДНЯЯ

Все-таки досадно, что партийная линия Rage столь несгибаема. Не каждый игрок решится на прохождение чемпионата ради того, чтобы открыть незнамо какие трассы и неведомо какие машины. Решившийся, вполне вероятно, плюнет на полпути, взбешенный агрессивным AI, который прекрасно умеет позаботиться о себе (попробуйте встать поперек дороги, постоянно перекатываясь от одного края к другому, и не сильно удивляйтесь, если ВСЕ ДО ЕДИНОЙ машины объедут вас, даже не задев), но, без сомнения, терпеть не может игрока, постоянно вырывая из его рук такую близкую победу.

Плюнет и будет по-своему прав. А мы тихонько скажем себе под нос: "Наша правда самая правдивая!" и, смешливо поглядев на уходящего восвояси любителя легких развлечений, возьмем в руки покрытый нежным пластиком геймпад. Возьмем, чтобы еще раз пройти professional-чемпионат, опередив ближайшего соперника как минимум на 15000 очков. Не так уж это и сложно, если хорошенько подумать.

Да, время упущено без возврата, противников уже не догнать, но... Чего не сделаешь ради красивого морского пейзажа!



Последний взгляд

MERCHANT PRINCE 2

www.talonsoft.com/merchantprince2

Жанр
Походовая стратегия

Разработчик
Holistic Design
www.holistic-design.com

Издатель
Talonsoft
www.talonsoft.com

Сложность	средняя
Графика	2
Сюжет	4,7
Музыка	2
Звук	2
Управление	2
Интересность	**4,4**

СУТЬ

Если восемь лет назад вы впали в кому и только что выздоровели, знакомство с внешним миром лучше начать с Merchant Prince 2.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98/ME, Pentium 166, 32 Мбайта ОЗУ, SVGA, 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Многопользовательский режим до 4 человек по локальной сети или Интернету.

ЦЕЛУЯ ЖАБУ

Когда разработчик хорошей игры спустя год выпускает ее продолжение, в котором даже при солнечной погоде не удается найти десяти отличий, мы испытываем разочарование и усталость. Теперь представьте себе, что вторая часть появляется в продаже спустя восемь лет, причем не содержит никаких изменений в принципе. Merchant Prince 2 к вашим услугам!

Олег ХАЖИНСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Один малый на форуме бравого издателя Talonsoft с плохо скрываемым разочарованием заметил: “Новое сомбреро, старый ковбой”. Какие у них, американцев, занудные идиомы. В русском языке на этот счет есть куда более образное выражение…

После такого поступка я стал уважать Holistic Design еще сильнее. Это концептуально: спустя восемь лет выпустить на рынок ту же самую игру с исправленными ошибками. Круче, наверное, мог быть только Wolfenstein 3D с поддержкой игры по TCP/IP и новым уровнем сложности. Гость из прошлого, который в 1993 году требовал несколько дискет 1,44 Мбайта, и теперь едва ли в состоянии заполнить CD-ROM. Играя в Merchant Prince 2, испытываешь упоительные ощущения. Время остановилось, затем повернулось вспять. Манипулятор “мышь” только входит в моду. Разрешение 640x480 и 256 цветов — предел мечтаний. Все впереди. Все только начинается… Спасибо, друзья, за этот подарок.

Оригинальная игра, до отказа нафаршированная ошибками, стала одним из самых ярких творений Holistic Design. До сих пор в мире сохранилось много здравствующих поклонников, среди которых, уверен, найдутся и наши читатели. Чистая, без примесей, походовая экономическая стратегия, доступные правила и совершенно бесконечное разнообразие игровых ситуаций. Звериная играбельность. Этот монстр родился в эпоху Civilization, времени всеобщей любви, когда казалось, что карты из квадратиков и спекуляция товарами спасут мир.



Сегодня Merchant Prince 2 можно использовать в качестве лакмусовой бумажки. Даже через без малого десять лет консервации игровая механика работает столь же безупречно, как и прежде. Играбельность на месте. Ничего не изменилось. Графика тоже, и это страшный удар для всех, кто привык оценивать игры по внешнему виду.

Помните сказку про Василису Премудрую? Все встало с ног на голову. Теперь Принц Charming жабой квакает в замшелом болоте, умоляя игроков обратить на себя внимание. Желающих совершить такой подвиг, думаю, будет немного. Ностальгирующие стратеги в поисках вечной

молодости, счастливые владельцы 486-х компьютеров, визуальные мазохисты... Где они теперь?

СОБСТВЕННО О

Рискуя навлечь на себя гнев тов. Металлургического, кратко расскажу об игре. Пожалуйста, не сердитесь. Центр Вселенной, Венеция, 14 век. Борджиа, Медичи, а теперь и мы, Вася Пупкин, среди богатейших семей Италии. Основа нашего благосостояния — торговля. Золото и слоновая кость из Африки, шелк и специи из Азии, а на карте еще так много белых пятен, и еще не известно точное число Чудес света. Цены в каждом городе мира отличаются, и надо только найти нужный маршрут. Мы покупаем галеоны и плывем к дальним пределам, мы снаряжаем караваны для отправки вглубь материка. Пираты, бандиты и прочие опасности вынуждают нас тратить деньги на охрану. Нехитрая по современным меркам система торговых путей избавляет от ненужной рутины: корабли и караваны, как поезда в Transport Tycoon, автоматически продают и покупают указанный им товар. Нам остается лишь нажимать кнопку "Конец хода", выполненную в форме кубка с вином, и подсчитывать прибыли. Кроме нас, в игре еще три таких же "принца", выигрывает тот, кто первым заработает миллион флоринов.

Как и во всех старых играх, миссии отсутствуют, а сценарии — необязательное и малоинтересное дополнение. "Пожалуйста подождите, генерируется мир" — эти почти забытые волнующие слова мы снова успеваем прочесть даже на самом быстром компьютере в редакции.

ПОЛИТИКА

Помните, с каким маниакальным упорством мы накручивали световые километры в Elite, чтобы заработать очередную копейку? В Merchant Prince все чуточку сложнее. В определенный момент бизнес уступает место политике.

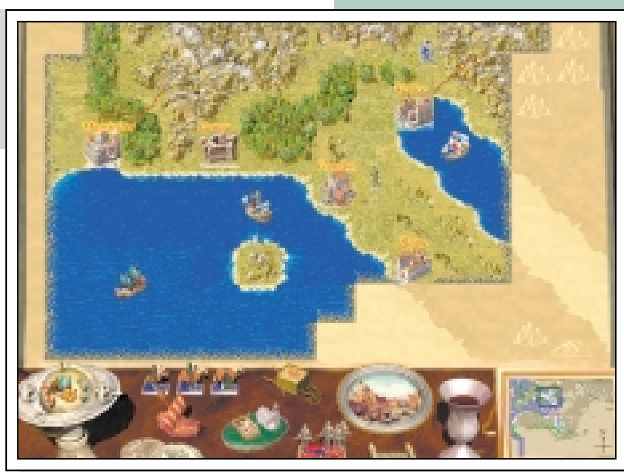
Большие, очень большие деньги — это всегда власть. Вы начинаете использовать свое влияние с малого. Есть города, закрытые для ваших галеонов. Подкупите городские власти, и ваши торговые маршруты станут приносить больше прибыли.

Впрочем, это только начало. Продолжите махинации в сенате. Среди вероятных кандидатур на подкуп следует выбрать человека из оппозиции — он дешевле. Теперь вы сможете принять участие в голосовании, получить должность и при удачном стечении обстоятельств взобраться на вершину государственной власти, став дожем. Или вложить свои средства в церковь, покупая кардиналов одного за другим в погоне за местом Папы.

Таким образом, очень скоро становится ясно, что торговля далеко не единственный способ заработка в Merchant Prince 2. Игроки сталкиваются в очень тесном мире закулисных политических афер. Лоббирование, подкуп, шантаж, клевета, покушение — вот наши инструменты. Пока корабли ползут по своим маршрутам, мы изо всех сил стараемся выдавить конкурентов с рынка. Все просто, все сложно, незаметно летит время, игре восемь лет, на часах два ночи.

ЧТО НОВЕНЬКОГО

Разработчики предприняли серию вялых попыток хоть что-то изменить в игре. К примеру, написан новый саундтрек, добавлено опциональное дерево технологий аж на тридцать персон и модернизирована работа со складом. Поклонники ропщут: дерево технологий все излишне усложняет, а музыка в оригинальной версии была лучше. Впрочем, для игры от этого производителя Merchant Prince 2 действительно работает неожиданно стабильно, и это самое большое достижение на данный момент.



Абсолютный примитивизм: карта Италии состоит из клеточек, элементы интерфейса разложены на столе. Испытайте завтрашнюю ностальгию уже сегодня!

Лично я готов простить Merchant Prince 2 все — отсутствие графики, звуковую дорожку, лень, жадность. Не могу простить только интерфейс управления. Оказывается, за прошедшие годы было придумано множество очень полезных мелочей, по которым начинаешь отчаянно скучать уже на второй минуте игры в Merchant Prince 2. Пытаясь вспомнить хотя бы одну такую мелочь, впадаешь в ступор: уже рефлексы. Выпадающие меню. Строка с подсказкой. Что еще... Играть в Merchant Prince 2 ужасно неудобно. Игра кажется недружелюбной и даже враждебной. Нажимаешь на чашу с вином и сомневаешься — не отравят ли? Нет, не отравят. У мотоциклистов сейчас в моде стиль "naked power", вопиющее отсутствие всяческих пластиковых облицовок, голый функционализм. Merchant Prince 2 — нечто подобное. Naked gameplay. Безобразие, конечно.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Так что в игре принципиально нового? Во-первых, Merchant Prince 2 работает под управлением операционной системы Windows 95. Во-вторых... На самом деле, это единственное нововведение, которое мне удалось обнаружить", — трогательно смущается автор сайта **PC IGN (pc.ign.com)**.

"Мы действительно соскучились по хорошим "торговым" играм вроде High Seas Trader и Uncharted Waters. Этот жанр незаслуженно забыт издателями. Merchant Prince 2 доставила мне истинное удовольствие. Да, это всего лишь слегка модернизированная версия моей самой любимой игры, но теперь она работает очень стабильно! Блестяще, парни! Ждем от вас Merchant Prince 3", — не шутит поклонник на форуме **Talonsoft**.



Девушки называют кого-то ябедником. Неужели нельзя в детской игре использовать более доступные слова, к примеру, из лексикона персонажей Cartoons Network? У меня аллергия на пыль, а словарь на верхней полке.

Последний взгляд

“САФАРИ-БИАТЛОН”
www.nikita.ru/safarisite/index.html

Жанр
Аркадные гонки

Разработчик/издатель
“Никита”
www.nikita.ru

Сложность	средняя
Графика	3,6
Сюжет	3
Музыка	4
Звук	1,9
Управление	3
Интересность	3,1

СУТЬ
Медленный и довольно невзрачный клон Star Wars: Episode 1 Racer. С единственным видом оружия. Уже любопытно?

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium II 266 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-ускоритель (рек. GeForce2), 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
300 Мбайт на жестком диске.

МЫ ВАС ЗАКОПАЕМ

Известно, что все бесконечное множество игр в обозримой Вселенной с легкостью делится на четыре не пересекающихся класса, описываемых примерно так: “тише едешь, дальше будешь”, “начал за здравие, кончил за упокой”, “наш пострел везде поспел” и “чем дальше в лес, тем злее дровосеки”. Увы, как бы ни была мне приятна и понятна попытка “Никиты” угодить любителям аркадных гонок, приходится констатировать печальный факт: игра относится именно к четвертой категории. Чем дольше играешь, тем паршивее становится на душе.

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
При известном желании сделать из “Сафари-биатлона” приличную игру можно за относительно короткий срок. Прежде всего следует сказать оружию решительное “прощай” (или хотя бы расширить его арсенал). Затем необходимо предпринять что-то с движком: либо оптимизировать свой, либо лицензировать сторонний. Наконец, желающий проделать с игрой подобную метаморфозу просто обязан в несколько раз увеличить нижний предел скорости болидов. Еще пара штрихов: исправленная физическая модель и увеличенное раза в два количество трасс. Сдается мне, после этого игру не стыдно будет издавать. Даже в России.

В чем нельзя упрекнуть “Никиту”, так это в выборе объекта для подражания. В самом деле, выпущенная пару лет назад Star Wars: Episode I Racer и по сей день остается мерилом качества и скорости: многие пытались закопать эту игру, но успеха так никто и не добился. Похвальна и сама идея догнать-и-перегнать иноземного производителя не только по мясу, молоку и маслу, но и аркадным гонкам. Да и, честно сказать, с достойными представителями жанра у отечественных производителей пока не густо...

ВОПРОС НА ЗАСЫПКУ
Основное внешнее различие между “Сафари-биатлоном” (кстати: а) удержаться от ехидных выпадов в сторону названия было очень, очень трудно, но мы нашли в себе силы; б) наше написание названия игры кажется нам более справедливым с точки зрения великого и могучего — его, уж простите, и будем придержи-

Ноги этого туннеля растут из Rollcage и Racer одновременно. Прозрачный пол внизу заметно снижает fps.



ваться) и пацифистской лукасовской "лицензией" заключается в оружии. Которое есть в первой игре. Вторая, повторимся, делалась сторонниками альтернативной службы. Так вот, воображение услышавшего волшебное слово неофита начинает рисовать маслом радужную картину: апгрейд за апгрейдом, от пулемета к лазерной установке, огни и взрывы, повреждения и починка.

Не тут-то было.

К капоту каждой из 14 "машин" приделана единственная пушка жалких размеров, из которой, впрочем, очень удобно валить комаров. На нагло подставляющих свои бампера соперников выстрел из малютки не производит никакого впечатления: максимум, чего можно добиться, всадив в конкурента с десяток пуль, так это лишить его ориентации. На пару секунд. По истечении которых "пострадавший" приходит в себя и успешно продолжает гонку, с недобрыми намерениями пристроившись к вам в хвост.

Словом, задумка авторов сколь велика, столь и туманна. Зачем вообще наводить шорох в курятнике, если арсенал стремится к нулю слева и даже не планирует расширяться? Если уж и пачкать руки об оружейную смазку, то так, как это делалось в MegaRace 2, или же, если нет желания возиться с деньгами, позаимствовать идею Rollcage-бонусов.

Между тем заигрывание с огнестрельным оружием в "Сафари" приводит к серьезному дисбалансу: пока противники демонстрируют интеллект калькуляторов МК-86, можно немного отстать, накопить патронов (на некоторых трассах без особых проблем можно довести их количество до 200 штук) и начать массированный обстрел недовольных. Чтобы лыжню уступали. И вообще.

ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ

Проблемы начинаются, как только действие перетекает на второй планетоид (строение игры, надо заметить, опять же позаимствовано у SW: Racer: выигрываем несколько трасс на одной планете и сразу же летим к следующей). Здесь противники перестают играть роль оглушенных тротилом уток и принимаются за игрока всерьез. Что выражается в тотальном коллекционировании всех плохо лежащих бонусов, начиная с денег и заканчивая утяжелителями (невероятно, но факт: умники легко могут предпочесть этот "вредный" бонус важному как воздух ускорителю), а также в том самом фокусе, который вы (предположительно) вытворяли с ними на первой планете.

И ничего с этим не поделать. С каждой новой трассой AI не умнеет (скажем так: продолжительные пикники у некстати встретившегося на пути камня считаются здесь чуть ли не доблестью), а наглеет, пытаясь взять игрока измором. Мол, посмотрим, как ты выиграешь эту гонку, если мои парни с самого старта вырываются вперед и частенько едут быстрее даже на идентичных твоему болидах.

К капоту каждой из 14 "машин" приделана единственная пушка жалких размеров, из которой, впрочем, очень удобно валить комаров.

Если действовать прямолинейно, переходя к следующей трассе сразу после победного финиша на предыдущей, далеко не уедешь во всех смыслах. Надо поступать немного иначе: преодолев скуку, несколько раз выиграть вторую или третью гонку планеты Сохмет, накопив таким образом приличную сумму (благо, вступительные взносы минимальны), купить агрегат помощнее и начать "делать" компьютер с закрытыми глазами. Так вы всегда будете на шаг впереди противников и серьезно сэкономите себе нервы. Главное теперь — не ошибаться, а уж если случилось непредвиденное и ваша кобылка умудрилась, не дай бог, прийти к финишу второй, откатить на трассу назад и попытать счастья еще пару-тройку раз. Должно получиться.



Один из лучших образчиков архитектуры в игре. Купол, разумеется.

УПАЛ, ОЧНУЛСЯ

Собственно, все эти тонкости здоровому человеку могут и не понадобиться (под здоровыми подразумеваются все, кроме инвалидов умственного труда — работников Game.EXE), ибо дольше пяти минут за "Сафари-биатлоном" он не протянет. Дело даже не в постыдном для создателей первого "Паркана" уровне графики, хотя про нее можно слагать длинные и бездарные поэмы (единственный положительный момент — дизайн трасс, пусть и явно "навеянный" известно чем). И не в диковатом движке, который не желал, черт его дери, нормально работать ни на одном из двух компьютеров автора этих строк (GeForce2 и Voodoo3 соответственно), страдая запущенной формой падучей (впрочем, как-то раз игра проработала без ошибок около двух часов — небывалое везение!), а ближе к середине игры, когда появляются действительно неплохие треки с обилием прозрачных плоскостей, впадает в обморочное состояние и зачастую опускается до позорных 10 кадров в секунду в разрешении 1024x768.

По-настоящему весело становится, когда видишь, что здешние скорости не выше черепашьих, а управление просит хорошего пинка, хотя пинать беспомощного калеку, кажется, не принято. Базовые 100 км/ч в "Сафари" ощущаются как прогулочные двадцать на учебной "инвалидке" по сельскому фривею, и пока вы не схватите хотя бы один ускоритель, гонка будет казаться вам самым скучным и утомительным занятием на свете, которое во что бы то ни стало надо бросить. И бросите, так и не доплетясь до третьей планеты, где скорости поднимаются как раз до сумасшедшего уровня Star Wars: Racer. При этом болиды по управлению не похожи вообще ни на что: разворот в любую сторону происходит мгновенно и резко, а слова "занос" или хотя бы "инерция" эти звездолеты явно с чем-то путают. Играть от этого не сложнее, а как раз наоборот, но помилуйте — кому нужно такое сомнительное развлечение?

ЖАЛЬ

Если быть справедливым до самого конца (а я — еще раз оцените мой такт — промолчал о развешенных по всем трассам рекламных плакатах одной мурзилки с качеством текстур получше, чем на машинах), то "Сафари" не так плоха, как это может показаться. Да, в полном перечне моих претензий к игре может запросто потеряться даже самый привычный к таким делам человек; но нельзя не признать, что кое в чем законы жанра соблюдены более-менее точно. Жаль только, что этого "кое-чего" столь мало.

Последний взгляд

TROPICO

tropico.godgames.com

Жанр
Градостроительный симулятор

Разработчик
PopTop Software
www.poptop.com

Издатели в России
"Логрус" www.logrus.ru
"1С" www.1c.ru

Издатели на Западе
Gathering of Developers
www.godgames.com
Take 2 Interactive
www.take2games.com

Сложность	высокая
Графика	4,1
Сюжет	4,5
Музыка	10
Звук	4
Управление	4,6
Интересность	**4,6**

СУТЬ
SimГрадоначальник столь высокой пробы, что главному на сегодня пекарю градостроительных пирожков по имени Impressions пора задуматься о вечном. Viva El Presidente!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000/ME/NT 4.0, Pentium 200 (рек. Pentium III), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), SVGA, 4x CD ROM, DirectX 8.0.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Игра активно пользуется услугами 3D-карт, но на этом не настаивает.



Я И PUTIN

Когда Putin появился на острове, я впервые почувствовал неладное: он отказался выращивать кукурузу и жить в окраинном многоквартирном шалмане, вместо чего быстро получил высшее военное образование и поселился в электрифицированном luxury house. Знал бы я, чем все это кончится...

Андрей ОМ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Игра, где стиль выдержан от первого музыкального такта до последней закорючки в меню: на своем месте находится каждое слово в каждом документе и каждый кирпичик в белоснежном дворце El Presidente. Через 15 минут после ее запуска круг ваших жизненных проблем ограничивается следующими: экспортная цена бананов катастрофически падает, Putin рвется к власти, а СССР в рамках программы помощи компартиям развивающихся стран заплатила на тысячу долларов меньше, чем в прошлом году.

В от градостроительный симулятор, в котором собственно строительство является досаднейшей помехой и не пришей известно чему известно что (неужели кобыле хвост?! — **Прим. комитета по делам молодежи**): вы норовите скорее отстроить инфраструктуру, провести электричество и расселить островитян по подобающим баракам, чтобы с горячим сердцем, спокойной душой и чистыми руками заняться политикой. Вы с куда большим напряжением вглядываетесь в индикаторы социальной и партийной активности, чем в диаграммы роста кукурузы. И вы знаете, что один голос на выборах стоит больше, чем весь валовый национальный продукт вашего Тропико.

ЭЛЬ ПРРРЕЗИДЭНТЭ

Одна из главных заслуг Tropico перед человечеством кроется именно здесь: до сей поры политические игросимуляторы отпугивали случайных прохожих своей непроглядной, богатырской условностью и интерфейсом, по сравнению с которым таблица Microsoft Excel выглядит форменным импрессионистским полотном. В отличие от, Tropico воздушно-легка, почти безупречно для своего класса красива и сопровождается невероятнейшим саундтреком (о, развеселые пожилые мучачос из Buena Vista Social Club непременно сняли бы перед PopTop свои шляпы-канотье!), что не мешает ей ставить вас



Кто бы мог подумать, что нескончаемая головная боль всякого уважающего себя диктатора — это жилищные условия подопечных! Подлецам вечно хочется электрифицированных коттеджей и совершенно не хочется платить за это больше трети месячного заработка.

перед задачей одновременно учитывать интересы полудюжины политических партий, следить, чтобы военные все время были чем-то заняты, балансировать между братскими объятиями СССР и США и делать еще сотню столь же упоительных вещей одновременно.

Все это становится форменной трагедией, когда выясняется, как недолог диктаторский век: 70 максимальных внутриигровых лет ("Даже Елизавета правила всего 63 года!" — урезонивает меня меню) никак не хотят занимать больше нескольких часов реального времени. О Мадонна, один чертов аэропорт строится лет сорок!.. С другой стороны, вы получаете непривычный и стремительнейший по меркам неторопливых ситибилдингов экспириенс: решения принимаются сразу и помногу, и вы вынуждены думать на несколько шагов вперед.

А ЧТО ЖЕ PUTIN?

На некоторое время Putin пропал из моего виду: неурожай табака, свертывание гуманитарной помощи со стороны Совсоюза и все усиливающийся зубовный скрежет обнаглевшей вконец военщины требовали постоянного внимания. В следующий раз я увидел его в единственном приличном на острове ресторане (я строил его для туристов, но они никак не спешили высаживаться из своих белоснежных яхт), потом, через пару недель — в церкви (для духовного окормления подданных пришлось за бешеные деньги выписать с большой земли священника с высшим образованием), причем в последнем случае он был одет в сутану. Милитаристское прошлое, молодая жена и пристрастие к зелену вину не помешали Putin'у принять сан и получать аж по двадцать местных песет в месяц! Но и тогда подобная потрясающая приспособляемость не вызвала моих подозрений.

Tropico куда интереснее не в крайних своих проявлениях, но в полутонах, в широком диапазоне между судьбой заштатного регионального экспортера кукурузы и людоедскими замашками какого-нибудь Момбасы имени Патриса Лумумбы.



Совершенно закономерно, что обучение в МГУ понижает параметр "отношения с США" на 15%. Хорошему не научат. Уверен, имеется в виду философский факультет.

Катастрофа началась, когда демонические международные финансовые организации ввиду кризиса запретили мне платить подданным более 15 пиастров в месяц, а потом урезали эту сумму еще на треть.

Мириться с перспективой переселяться из luxury house в барак священник Putin не пожелал. Его параметр leadership уже тогда был ощутимо тревожного размера.

ЭФФЕКТИВНАЯ ПОЛИТИКА

Раз в десять лет (хорошо, не в четыре) островитян обуревает неудержимая жажда волеизъявления: инстинкт, природа которого изучена еще крайне плохо. Если в течение последней декады вы избегали дисбаланса в зарплатах (аплодисменты красных), сворачивали примитивное сельскохозяйственное производство и строили заводы (в угоду фракции капиталистов), не забывая при этом о храмах и казармах, то ваше сердце не оборвется куда-то в сторону желудка, когда незримый подхалим-советник оповестит голосом о надвигающихся выборах El Presidente.

Но поскольку вы явно не супермен и даже не сверхчеловек, оно таки оборвется: проигрыш выборов означает классический Game Over, сколько бы миллионов ни лежало на вашем счету в жирном швейцарском банке "Кредианшaltальт".

Безусловно, эль президэнтэ волен кликнуть на пункт меню "Какое, к чертям, волеизъявление?! Мне не нужны урны и бюллетени — я и так знаю, что электорат от меня без ума" и наслаждаться жизнью... До всенародного восстания, которое при таких условиях рано или поздно воспоследует. Мануал честно предупреждает, что из всех известных ему президэнтэ только палеонтологический экспонат Федор Кастро сумел одновременно остаться у власти и дожить до тех лет, до которых он дожил. По отдельности это некоторым удается, но вот совмещать трудновато.

Но можно. Настройте побольше полицейских участков и задавите единственную на острове газету, собственноручно открытую давеча по недомыслию. Введите чрезвычайное положение и закройте остров для иммиграции. Перед вами взрослый B&W без зверушек, и соблазн принять темную сторону силы куда сильнее, чем в давешнем вивисекционном Ж-бане. Вы ведь не думаете всерьез, что латиноамериканские диктаторы всю жизнь занимаются экспортом бананов и расфасовкой кофейных зерен в жестяные баночки?..



А вот из кабака выдвигается лично Grigor Putin, который думает только о том, как бы поспать. Интерфейс неопровержимо свидетельствует, что нашего пропойцу ждут дома жена-медсестра и ребенок-сопляк.

Вместе с тем Tropico (как и B&W, и самое, говоря философски, жизнь) куда интереснее не в крайних своих проявлениях, но в полутонах, в широком диапазоне между судьбой заштатного регионального экспортера кукурузы и людоедскими замашками какого-нибудь Момбасы имени Патриса Лумумбы.

ВСЕ ВОКРУГ ТАКИЕ МУЧАЧОС

Во время минутного антракта, предваряющего заключительный акт драмы о Putin'е, мы обратимся к техническим сторонам развлечения.

Здесь просто — градостроительный жанр ничего подобного до сей поры не видел. Интерфейс мало того что сам по себе изящен, так еще и совершенно не путается под ногами: вы можете делать самые невероятные успехи, ни разу не заглянув ни в один график или диаграмму! Все мыслимые сведения о жизнедеятельности островитян (вплоть до оптимальных регионов для выращивания кукурузы) отображаются в одном окне. Ага, думаете вы, в частях, окрашенных красным, будущий поп-корн не приживется, а вот в зеленых, напротив, зацветет буйным цветом!.. Как и в случае с любой другой гениальной идеей, вы начинаете назойливо задавать самому себе риторический вопрос: почему же никто раньше до этого не додумался? Подобных решений в игре много, и вот вам уже кажется, что до Tropico градостроительный жанр ходил в звериных шкурах и бил динозавров палками-копалками по разным частям тела.



Вы можете потратить большую часть своей жизни на возведение аэропорта и остаток ее не знать проблем с экспортом и притоком туристов, а можете все 70 лет промучиться с жалкими причалами. Как говорят у них, you decide.

Каждый из подданных мало того что смоделирован индивидуально (при клике на него мы видим всю его родословную, политические убеждения, социальное положение и бог знает что еще), так еще и имеет, как в "Демиургах", несколько фаз индивидуальной анимации: туристы щелкают клювами и фотоаппаратами, рабочие чешут себе кормовую часть, дети прыгают на одной ноге, и т.п. Совершенно бесполезно, но фактически является ударом милосердия: теперь вы понимаете, что влюблены в эту игру насовсем.

PUTIN — НАШ EL PRESIDENTE

...Почему-то я не слишком удивился, когда выяснилось, что на выборах Putin выставил против меня свою кандидатуру. Интерфейс при этом услужливо показал, как он, фарисейски переодетый в каску заводского рабочего, выходит из поликлиники. Ситуация была самая скверная: пара моих неудачных капиталовложений (кто же знал, что кроме шахт желательно будет построить завод по огранке алмазов!) поставили остров в финансовое положение, не слишком хорошо описываемое цензурными словами. Пиксельный Putin, выражения лица которого невозможно разглядеть даже при максимальном приближении камеры, казалось, тонко и многозначительно улыбается мне из-под каски. "Ужо!" — говорил его взгляд.

Интерфейс мало того что сам по себе изящен, так еще и совершенно не путается под ногами: вы можете делать самые невероятные успехи, ни разу не заглянув ни в один график или диаграмму!

Кое-какие превентивные меры я принял сразу же: поднял зарплаты, начал безнадежное (за оставшийся до выборов год все равно не успеть) строительство жилого квартала. Нервы, однако, начали ощутимо сдавать: Putin стал навязчивой идеей. За месяц до волеизъявления, когда мне стало казаться, что все островитяне, включая малых детей, даже ходят как-то странно, чтобы не уколоться спрятанными в карманах ножами, советник предложил немного повлиять на результаты выборов. Здесь есть детали: досыпать некоторое количество голосов можно, но на этом поприще главное не переусердствовать: слишком хамский вброс непременно повлечет за собой бунт.

Оставалось последнее, из разряда "выдерни шнур — выдави стекло" решение: арест. Издать соответствующий эдикт — дело пяти секунд, после чего Putin гарантированно препровождается в околоток на десять лет без права переписки. Однако арест харизматического лидера влечет за собой последствия еще более печальные, чем мошенничество с бюллетенями.

Я сдался. Putin получил 53 процента голосов, и пока вы смотрите заставку, изображающую якобы бегущего с острова меня, чемодан с песетами и бутылку рома, я валяюсь на пыльной мостовой своей недавней столицы. Интерфейс уверяет, что причиной смерти стал недостаток медицинского обслуживания, а трубный глас с небес бесстрастно говорит, как будто в мегафон: "Rest in peace, muchacho".

Как явствует из интерфейса, дикие леса нашего острова натурально страдают без полицейских участков.

КАМО ГРЕБЕШИ*

Кличутъ міня Дуръмаръм. Светліе боги настаівали на другіхъ именахъ: Вольдъмаръ, Вилиміръ, даже иноземномъ Скаръ, но ведъ я пацанъ упръямій. Маманя родитъ мьнъя Дурьмаръмъ, значитъ, такъ тому и бываті. Спросите любаго интеллигентнаго человъка, он вам ответитъ — все дъло в имени.

Александръ ВЕРШИНІНЪ

ЗАЧИНАІТЕ ЧТИВО С ЭТОЙ ПИСУЛЪКИ!

"И теперича славъній герой, распосъледънъя надежа Добра и одинокій шансъ побъждъннаго Зъла, должнъ распутъть клубъкъ интригъ, понятъ, что заставилъ Свътлъхъ Баговъ поіти на предътельъство и рассъдитъ — кому выіти победитълъмъ из финалъной боевъки", — "Руссобитъ-Эмъ".

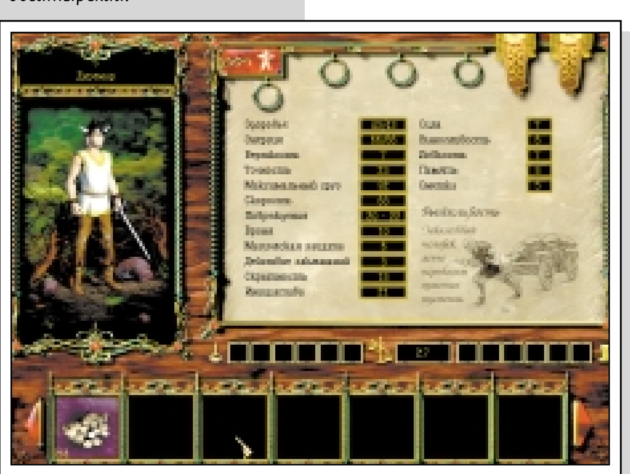
"Дуръмаръ, чтобъ ты сдохъ, безделъникъ мерзопакостъній!" — дуръмаръва маманя.

Вообще-та, боги на меня изъдревле косо смотрятъ. В народъе про такихъ как я говорятъ: "Божинька на ъго в шестъ осьмушекъ глyделъ". То естъ в три-четъверти. И когъда я, Господи Иисусъ, отдалъ жизнъ и кровинку мою за хаты рідныя, они надо мній посмеявшісъ, оборотъ верънули. Сказали: "Вставай, добрій молодецъ вновъ. Зомбой (так и клікнули, "зомбой"!) будешъ". И взялъ меня инокъ дръевній Еловитъ и раскинъулъ лабъуду галъимую на десятъ экрановъ верстъ мореходніхъ! Внимаю я волхъву маразматичъному, а самъ в душенъке вопълю: "За что вы менъя такъ наказыватъ решили, о всемогучъіе?" И укоротитъ старца не в силахъ: интеръфейс, мамінькай и папинькой привитій, не велитъ. Едърить ваше коромыселъко!

ИНФЕКЦІЯ

Указалъ мне мудрякъ словоблудливій итти далеко и надолго. Миръ во всемъ мире спасатъ, молодецкую статъ явитъ и хана кочубейскаго в финалъ стыдом великім покрытъ. Я же со своею мыслъю подъспуднай не расталъся: надобно міне где-нитъ копыта богатыръскія откинутъ — назло божинъке и всемъ ъго архангъламъ. Отнынъ въся моя дъятельность душевная была направълена во благо хотенія смертоубиіственнаго, хотъ и бессознатъльнымъ былъ тотъ порывъ. И дохъ я часто, и вызывалъ сэйфъ-гэймы до рябушки в светліх очахъ.

Подобно тому как Сизифъ могучій тянулъ свой булъникъ гранитовій на горбу собствінномъ, так я сражалъся со "Златогоріемъ" обрыдлымъ. Существаваніе мое не имело туточъкі ни смысловъ философскіхъ, ни идеінаго подкръпленъя. Скудъніми были окрестности, куда ни тъкни куръсоръ свой, всюду клинъ. Сундукъ не открітъ, в хату ни воіти,



На хорошіхъ — воду возятъ. Дуръмаръ во всея ъго красе богатырскай.

* Куда гребешь?

Последній взглядъ

"ЗЛАГОТОРЪЕ"

въвъвъ.руссобитъ-эмъ.ру/русъ/гамесъ/хеатъхъ/индексъ.съхътъ-мъэль

Жанръ
Пародія на РПГЪ

Инжинеръ
"Бурютъ"

Пубълицістъ
"Руссобитъ-Эмъ"
въвъвъ.руссобитъ-эмъ.ру

Сложнявостъ	средні
Картинка	2,1
Історія	0,9
Музіка	1,4
Звукъ	0,6
Управъленіе	0,6

Вердіктъ

0,7

СУТЪ
Русска-народънъя пародъя на фалаутъ мериканъскій. Менюшъки похожія, интерфеіса причудъливая. Да только безъ толку. Безыдеіностъ обръдлая.

СІСТЕМНЫЯ ТРЕБОВАНІЯ
Не декъларированы.

ДОПОЛЪНИТЕЛЪНАЯ ИНФОРЪМАЦЪЯ
Палунъдра!



в окна светлицъ не постучати. Интерактивъность животворящія в земляхъ златыхъ гниластнаю оказалася.

А ведъ вещуны небеснія клятвенным словомъ о небосводъ стучалі: мол, фалаутомъ заморскимъ будешъ, зомба ты наша дуръмаръская. Изображенія ворованніе рисовали, как у купцов-интерплъевъ междусобойно положено. Выбърай себе уменія по вкусамъ-радостямъ. Хочешъ, воякою костоломнъмъ станъ, илъ охотникомъ зверобоінъмъ, илъ даже воромъ презреннымъ или инокомъ волшбопотентънімъ. И я повестисъ на сий разводъ изволил, как пейзанинъ захудалый. Выбралъ себе свойствъ сверхъестествънныхъ, ума палату и смекалки авосъку. Думалъ: буду магистром магическимъ, стану повелеватъ стихіями и басурмановъ злодейскихъ молнией в ягодицъ шъкварить. Выбиралъ перксы и трэйтсы прозападническіе, как в мирахъ приличнъхъ положено. Тутъ небеса обетованнъыя затряслися от гогота олимпиіскаго. Братія всемогущъя перстами в мою сторону дразниласъ, а одинъ мелкіи пакостникъ съ облака оземъ грешнуя сверзилъся — такъ надрыватъся изволилъ. Ирония демиурговъ оскорблъніем мне показаласъ, и решилъ я результатомъ задавитъ небеснуя ухмылку.

У этихъ букъ всегда превосходнае состояніе. Жабъ краснокожій, вотъ они кто.

СНОВИДЪНІЕ

В поіскахъ подвиговъ молодецкихъ забрел я часомъ в деревушку, чье названіе березовімъ именемъ отличалосъ. Тамъ встретил я девицу простецкаго сословія, там первій квест молодецкій обрелъ: Буку-проказницу изловитъ и пришмякнутъ удалъю пертой. Существо сіе лопать буренокъ повадилосъ и явно по кулаку богатырскаму скучати изволило. Тутъ бы мне умишкомъ пораскинутъ и оффенсы зырками осмотретъ. Но надежа на демиурговъ мозгъ переклинила. Мол, балансы — издревле ихнъя ипостасъ. Глядъ, скачіт на меня лъгуха краснія, вся кривая и деревяннъія. Спаси, сохрани и помилуй! У меня ни заклътья для ніе, ни меча-кладунца. Так и подохъ, как песъ: а Бука богопротівная крестикъ шутовскъй поставила и надписъ написала: "Дуръмаръ — дуракъ".

На самамъ деле вероятнъстъ вмазыванія — сто працентавъ. Ведъ у меня естъ сэйфъ-гэймъ!

С техъ самыхъ поръ буки, бяки, лишіе, твари болотнія, волчары, подлецъ, разбоіникъ и прочія нечистъ терла объ меня грязніе свои лапки. Справедливостъю туточкі и ни вуняло: всегда четвиро на одного. Изслъдованія показали, что сражатъся супротивъ всихъ неумно, а бытъ бъглъм съ поля брани бъзтолково — монеты супостатовъ пропадаютъ зазря. Отовсюду привходятъ раздраженія: врагъ могучъ, денегъ нетъ, лечитъся или отдыхатъ безъ монетъ не можно, а сражатъся подранкомъ — это какъ паритъ на воздушномъ баллонъ без предохранителънъго вентиля. Перпетум ціркусъ, замкнътый кругъ получаетъся. Учитъвая, что все квъсты подразъмеваютъ хорошіе взъбучки, выполнъятъ ихъ тоже прърдставлъется невозъможнъм.



Въживатъ в этій стрънe следуетъ стръго послъдовательно: выбралъ рубъку, побежалъ к краю карты. Въсталъ в шаге от кромки и ждъшь злодеевъ. Передъ первімъ тычъкомъ — сэйфъ. Коли промахъ сморозилъ Дърємаръ-прохъвостъ, делай лоадъ пока не попадетъ. Когда ткнулъ в жъвотъну, снова сэйфъ. И лоадъ, пока вражина не осклизнетъся ударяючи. Сэйфъ. Лоадъ. (Лоадъ-лоадъ-лоадъ-лоадъ-лоадъ-лоадъ-лоадъ-лоадъ-лоадъ-лоадъ-лоадъ-лоадъ.) Сэйфъ. Подътянули запасъныя полки? Кідай манатъки, бежатъ изволъте.

ФИЛОСОФІЯ

Великій мыслитель-поэтъ Шиллеръ однажды сказал: "Причина твоихъ жалобъ объясняется тъмъ принужденіемъ, которое твой разумъ оказываетъ на твое воображеніе". И в самомъ деле! Обширъній выборъ характъристікъ всячъскіхъ мечътатъ о фолъутахъ западънічъскіхъ застъвляетъ. В то время какъ автъры пофигичъскія эти завитушъки для красотъ пущихъ присобачіли. А путъ дуръмаръскій всяго одинъ получаетъся. Богатъремъ кирпічъмордъмъ становисъ, а всему осталъному прилагатъся по ходу делъ назъначъно. Нетъ в "Злътогоръе" места для многовеннаго преходящаго безумія, которое наблюдается у всякаго творческаго разума и возможнастъ котораго отличаетъ реалъную РПГъ от поддълки галимой. Пародъя на перъксы постъапъкалиптическія не помагаетъ: вы, демиурги, черезчуръ рано устраняете мысли дуръмаръскія и черезчуръ строго ихъ сортируете.

Здъсъ мы имеимъ классіческуя трагедію рока: ея трагическое дъйствіе покоится на противоръчіи между всеобъемлющей волей боговъ-инжинеровъ златогоръскіхъ и тщетнымъ сопротивленіемъ людей-играковъ, которымъ уготовано подчиненіе воли и сознаніе собственнаго безсилия. В сачетаніи с устъревшай на 5-6 годковъ картинкой синъматографическай и безспредълъно затянутой примитивной баевъкой паходавой, веселилка компутъръная "Златогоръе" печалъной ошибъкой обарачиваетъся. На том, собственна, и сказски канецъ. Финалія, гаспада.

РАЗРАБОТЧИКИ ВСЕХ СТРАН, СОЕДИНЯЙТЕСЬ!

ПОЛИГОН

Издается с августа 1999 года. Выходит один раз в месяц.

#6 (21) '01

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ

ИНТЕРАКТИВНОСТЬ И РАССКАЗ:

ДИСКУССИЯ С КРИСОМ КРОУФОРДОМ

Окончание.
Начало см. в ##2-5'01

Марк, над вашим последним письмом я размышлял целую неделю. Это не говорит о том, что я впал в летаргический сон, — просто последние дни выдались несколько суматошными…

ГЛАВНОЕ ОКНО

ХИТ ИЗ НИОТКУДА

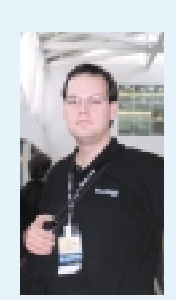
АЛЕН ЛАДАВАЧ: "ПРОСТО УВИДЕТЬ, КАК ИГРА ЗАРАБОТАЕТ, ЭТО ТАКОЕ… ТАКОЕ!.."

Вы, конечно же, помните очень симпатичную игру, представленную нами в прошлом номере к высшей УЧУ-награде — медали "Наш выбор", игру, заставившую редакцию в полном составе ностальгировать по старику DOOM'у и радоваться, что не перевелись еще таланты на земле европейской…

АНАТОМИЯ ИГРЫ

BALDUR'S GATE II:

ВСКРЫТИЕ ПРОДОЛЖЕНИЯ ПОКАЗАЛО…



Создать качественное продолжение не такая легкая задача, как это кажется поначалу. Задумывая BG2, мы хорошо понимали, что итог будет оцениваться по самой высокой шкале. Против нас работали результаты наших собственных трудов…

АНАТОМИЯ ИГРЫ

ЗАМЕТКИ КУДЕСНИКА ШОТГАНА О ДЕВЕЛОПЕРСКОМ ДЕЛЕ

ЧАСТЬ 10: ARTIFICIAL IDIOCY

Продолжение. Начало см. в ##2-4, 6, 8-10'00, 1, 5'01

Исторически сложилось, что любой кусок кода, отвечающий за поведение "соперников", управляемых программой, принято называть ИИ.

ИНТЕРАКТИВНОСТЬ И РАССКАЗ:

ДИСКУССИЯ С КРИСОМ КРОУФОРДОМ

Окончание. Начало см. в ##2-5'01

Марк БАРРЕТТ

КРИС КРОУФОРД — МАРКУ БАРРЕТТУ 25 АВГУСТА 1999 Г.

Марк, над вашим последним письмом я размышлял целую неделю. Это не говорит о том, что я впал в летаргический сон, — просто последние дни выдались несколько суматошными... Ваше послание я прочитал и даже распечатал, чтобы иметь возможность работать с ним в комфортных условиях. Мне кажется, мы зашли уже довольно далеко и время необдуманных комментариев давно минуло. Тема, о которой мы с вами беседуем, достаточно сложна, и прежде чем ответить вам, мне нужно серьезно обдумать свою позицию.

Во-первых, вы говорите о возможности "построения модели из драматически насыщенных элементов". Должен сказать, что примерно об этом же, независимо от вас, серьезно размышлял и я. Советую вам почитать "Морфологию русского фольклора" Владимира Проппа: он, анализируя народные сказания, сводит их как раз к формуле, состоящей из таких вот драматически насыщенных элементов. Не думаю, что Пропп заходит в своих рассуждениях настолько далеко, но, возможно, его работы помогут добиться своей цели нам. В настоящее время я веду исследования в этом направлении.

Во-вторых, значительная часть вашего письма посвящена проблеме выбора способа средств коммуникации с пользователем. Я согласен, что текст несет в себе дополнительную нагрузку, давая пользователю повод ожидать от игры ряд особенностей, характерных для среды литературы. И все же идея применения примитивного языка, как мне кажется, является в данном случае наиболее подходящей, хотя я, конечно, согласен, что такой подход даст игроку ощущение некоторой искусственности получаемого опыта. Мы можем использовать для этого какой-нибудь креольский язык (креольские языки образуются путем смешения нескольких языков; распространены в основном в бывших колониях. — **Прим. перев.**), то есть язык несложный для понимания и с легко просчитываемой структурой. Но он все-таки выглядит чересчур искусственным. Другой путь состоит в том, чтобы использовать что-то вроде комиксов. Сама структура комикса, то есть покадровое развитие сюжета, для наших целей подходит как нельзя лучше. Кроме того, при этом исчезает проблема ожидания пользователем непрерывного повествования, развивающегося в реальном времени. Также для комиксов характерен несколько упрощенный способ представления (рисунка), что облегчает задачу алгоритмизации. А если удастся подобрать подходящую комбинацию таких вот упрощенных комиксоподобных изображений и креольского языка, мы вполне можем преодолеть наш пресловутый коммуникационный барьер.

Время от времени я перечитываю Скотта Адамса (Scott Adams; автор ряда известных квестов, первым в мире перенесший действие таких игр на компьютерную основу. Игрокам со стажем наверняка памятны долгие часы, проведенные за игрушками Адамса у своих "Спектрумов". — **Прим. перев.**), но решения пока найти не могу. Оно наверняка есть, прячется где-то на самой верхушке построенной Адамсом пирамиды — просто я пока до него не добрался.

Вы предлагаете использовать трехмерные изображения, но... Боюсь, что проблема ожиданий аудитории окажется еще более острой, чем в случае с текстом. Ведь почти у всех пользователей термин "3D" прочно ассоциируется с DOOM'ом или Myst'ом.

Еще вы хотите в качестве приближения использовать моделирование. Согласен, но должен вас предупредить: выбирая, что же именно мы будем моделировать, нам надо быть очень осторожными. Основывая модель на трехмерных пространствах, мы приходим к бесплодным попыткам создания vrml, языка моделирования виртуальной реальности. Базируя модель на сюжетных линиях, мы неизбежно придем к линейности, о чем вы уже не раз говорили. Построить модель на неких условных "агентах", которые будут выполнять посредническую роль? Идея кажется очень заманчивой, но, по-моему, она тоже не сработает. Безусловно, упомянутые "агенты" можно запрограммировать так, что они будут друг другу противоречить (точнее, будут вести к противоречивым целям), но ведь голый конфликт, конфликт сам по себе, еще не дает нам нужного драматического компонента, того, что мы понимаем под художественностью. Конфликт — это бурный поток воды, вырвавшийся из-под останков разрушенной плотины. Он обладает мощью, потенциалом. Но художественность все-таки создается теми холмами и долинами, по которым потечет река. Конфликт без этих холмов-долин — не более чем стандартное противостояние добра и зла, хороших парней и плохих. Нам нужно не просто построить модель из отдельных кусочков, тех самых "агентов". Нам нужно построить модель драмы.

Очень сожалею, но мне не слишком понравился ваш пример с астероидом и шахтерами. В данном случае, как мне кажется, все сведется к стандартному управлению ресурсами, и никакой интерактивной истории не получится.

Что же касается конструктивных идей... Есть одна мысль, которая может перевернуть все с ног на голову. Что, если наша аудитория будет исполнять роль не главного героя, но самого режиссера? В "Эразматроне-2" я уже воплотил эту идею в жизнь. Создатель истории отводит пользователю роль режиссера, а не персонажа. Каждый раз, когда герой получает возможность выбора, он обращается к аудитории и просит "совета". Таким образом, ваш интерактивный мир перестает быть

для пользователя игрой и становится... ну, детской игрушкой, что ли... Марионеткой. В дальнейшем я собираюсь несколько усложнить программу, сделать так, чтобы в очевидных ситуациях персонажи принимали решения сами, а за указаниями обращались лишь в самых важных, критических случаях. При этом автор истории должен будет сам определить, какие ситуации являются очевидными, а какие требуют вмешательства игрока.

МАРК БАРРЕТТ — КРИСУ КРОУФОРДУ 5 ОКТЯБРЯ 1999 Г.

Привет, Крис.

Как обычно, цитаты из вашего последнего письма я привожу курсивом. Прежде всего хочу принести вам глубочайшие извинения за то, что так долго не отвечал. Знаете, как оно бывает: только-только начинает казаться, что вся моя "четверка лошадей" — работа, семья, отношения с друзьями и развлечения — начинает уверенно бежать в одной упряжке, как вдруг поводья перепутываются, рвутся, и вот уже лошадки разбегаются кто куда, грозя, если я вдруг попытаюсь их всех удержать, разорвать меня на четыре равные части. То, что мне пришлось на время бросить поводья, которыми я управляю перепиской с вами, все это время не давало мне покоя, и я уверяю вас, что мое молчание было вызвано лишь исключительной занятостью. Наша беседа доставляла мне чрезвычайное удовольствие, так что попытаюсь ее продолжить.

Во-первых, вы говорите о возможности "построения модели из драматически насыщенных элементов". Должен сказать, что примерно об этом же, независимо от вас, серьезно размышлял и я. Советую вам почитать "Морфологию русского фольклора" Владимира Проппа: он, анализируя народные сказания, сводит их как раз к формуле, состоящей из таких вот драматически насыщенных элементов. Не думаю, что Пропп заходит в своих рассуждениях настолько далеко, но, возможно, его работы помогут добиться своей цели нам. В настоящее время я веду исследования в этом направлении.

Тут я могу высказать два соображения. Во-первых, возникает такой вопрос: а стоит ли сводить все к формулам? Сможет ли такой вот шаблонный анализ пассивной формы научить нас чему-нибудь полезному в том, что касается структурирования нелинейного интерактивного нарративного опыта? Драматически насыщенные элементы, складывающиеся в русскую народную сказку, неизбежно будут зависеть от среды выражения, следовательно, некоторые весьма важные с точки зрения интерактивности моменты могут просто-напросто исчезнуть. И наоборот, в контексте наверняка появятся новые элементы, которые будет в принципе невозможно сделать интерактивными. Более того, народные сказания в основе своей линейны, а это значит, что если даже нам удастся свести их к формулам, сами эти формулы все равно будут напрямую зависеть от линейных выражений.

Во-вторых, я всегда придаю большое значение таким приближениям, в которых несколько отдельных элементов сводятся к более общим. Да, мы можем в конце концов прийти к некоему набору правил или формул, описывающих поведение этих общих элементов, но для того чтобы заставить пользователя поверить в происходящее, чтобы придать игре эмоциональную окраску, мы обязательно должны определить особые, отдельные элементы. Детали.

Когда я предлагал попробовать взять на вооружение "драматически насыщенные элементы", я имел в виду следующее: во-первых, мы должны использовать такие элементы, которые по сути своей не привязываются к формулам, и во-вторых, нам надо начинать "украшать" эти элементы деталями лишь *после* того, как мы окончательно решим, *что именно* мы собираемся моделировать. На данном этапе важнее всего еще раз отметить: по-моему, любая попытка создать *интерактивный мир* тем способом, который в настоящее время применяете вы, обречена на неудачу — по причинам, которые я рассмотрел в своих предыдущих письмах. Причем неважно, что вы пытаетесь использовать для моделирования: текст, или "агентов", или даже отдельные драматически насыщенные элементы, взятые из пассивных форм изложения.

Ну что ж, теперь вывод напрашивается сам собой: то, что мы пытаемся сделать, есть воссоздание нарративного опыта пассивной среды, ибо это единственное, что мы на самом деле имеем до того, как компьютер перенесет нас в интерактивную среду обитания. Но при этом нашей целью является создание нелинейной структуры повествования: если мы не сможем этого добиться, то "скатимся" обратно к *пассивной* среде. Цель интерактивного повествования в любой его форме — создание в воображении пользователя вымышленного мира с четко прорисованной схемой причинно-следственных связей. Если мы этого добьемся, пользователь сможет воспринимать придуманный нами мир на эмоциональном уровне. Получаемый опыт должен формироваться у игрока в голове. Именно это должно быть нашей единственной целью.

Во-вторых, значительная часть вашего письма посвящена проблеме выбора способа средств коммуникации с пользователем. Я согласен, что текст несет в себе дополнительную нагрузку, давая пользователю повод ожидать от игры ряд особенностей, характерных для среды литературы. И все же идея применения примитивного языка, как мне кажется, является в данном случае наиболее подходящей, хотя я, конечно, согласен, что такой подход даст игроку ощущение некоторой искусственности получаемого опыта.

На мой взгляд, это самое главное. Можем ли мы при помощи текста выразить все, что хотим, причем сделать это так, что аудитория нас поймет? Не думаю, что такое возможно, — если текст будет у нас именно средой интерактивности. Раз уж мы пытаемся создать настоящую интерактивность, при которой принимаемое игроком решение напрямую влияет на результат, нам, как мне кажется, не удастся добиться поставленной цели при помощи текста. Дело в том, что правила, определяющие значение ситуации (и, как следствие, ее качественную ценность), являются гибкими, они всегда зависят от контекста. Опять-таки, отсюда не следует никаких выводов о невозможности использования текста с информационной целью, чтобы оповещать игрока о различных состояниях вымышленного контекста. Думаю, применение текста в таком качестве можно сделать очень выгодным и абсолютно понятным игроку.

В этой-то проблеме — невозможности создать надежный набор правил для применения текста в интерактивной среде — и кроется еще один довод в пользу того, чтобы единственным разумным выходом признать моделирование. Для того чтобы добиться необходимой интерактивности, мы должны быть способны разработать четкие, ясные правила, благодаря которым наша программа будет работать так, как нам нужно. В результате у нас появится гарантия того, что в игре будет присутствовать некий "каркас", в пределах которого пользователь будет действовать добровольно и осознанно, позволяя своему воображению преодолеть первоначальное неверие в происходящее. Модели по определению являются программами, основанными на неких наборах правил, а это в точности то самое, что нам и нужно, — если мы хотим предоставить в распоряжение игрока настоящую интерактивность.

Мы можем использовать для этого какой-нибудь креольский язык, то есть язык несложный для понимания и с легко просчитываемой структурой. Но он все-таки выглядит чересчур искусственным. Другой путь состоит в том, чтобы использовать что-то вроде комиксов. Сама структура комикса, то есть покадровое развитие сюжета, для наших целей подходит как нельзя лучше. Кроме того, при этом исчезает проблема ожидания пользователем непрерывного повествования, развивающегося в реальном времени. Также для комиксов характерен несколько упрощенный способ представления (рисунка), что облегчает задачу алгоритмизации. А если удастся подобрать подходящую комбинацию таких вот упрощенных комиксоподобных изображений и креольского языка, мы вполне можем преодолеть наш пресловутый коммуникационный барьер... Время от времени я перечитываю Скотта Адамса, но решения пока найти не могу. Оно

наверняка есть, прячется где-то на самой верхушке построенной Адамсом пирамиды — просто я пока до него не добрался.

Вопрос, может ли у нас сработать текст хоть в каком-нибудь виде, или же нам понадобится некая, как вы изволили выразиться, "комиксоподобная" форма отображения, выглядит очень заманчивым. И этим он очень опасен, и вот почему: дело в том, что упомянутые приближения безо всяких вариантов приводят нас к линейным формам. В результате становится очень легко начать пытаться адаптировать эти методы к нашим целям, чтобы с их помощью постараться что-либо создать. А нам нужно совсем не это.

Согласен с вами, когда вы говорите, что в некоторых отдельных аспектах, касающихся нашей модели, мы можем попробовать "на выходе" креольский язык или покадровую развертку типа обычного комикса. Но если вы считаете, что мы должны создавать интерактивные истории на основе креольского языка или, скажем, интерактивные комиксы, то я не соглашусь ни в коем случае. С моей точки зрения, здесь снова все сводится к вопросу, сумеем ли мы подготовить благоприятную почву для формирования истинной интерактивности, или нет. И мне кажется, что все пути-дороги ведут нас именно к моделированию.

Вы предлагаете использовать трехмерные изображения, но... Боюсь, что проблема ожиданий аудитории окажется еще более острой, чем в случае с текстом. Ведь почти у всех пользователей термин "3D" прочно ассоциируется с DOOM'ом или Myst'ом.

Вы слишком узко рассматриваете термин "3D", словно он может относиться только лишь к компьютерным играм. Определять трехмерные изображения таким образом — все равно что говорить, будто понятие перспективы может относиться лишь к одному, определенному рисунку.

И я не согласен с тем, что трехмерные (или даже двумерные) изображения столкнут аудиторию с той же проблемой, что и текст. Одним из главнейших свойств изображения является то, что оно, изображение, может быть очень грубым, и при этом заключать в себе четкий смысл, избавляя таким образом игрока от неверия в происходящее. Даже самые ранние из трехмерных проектов (к примеру, Battlezone) в процессе игры ухитряются "перенести" вас в особую, связную вымышленную среду. Конечно, там нет речи об "истории" в нашем понимании, конечно, изнутри игра представляет собой эдакий проволочный мирок с минимумом деталей, но это связный мирок. И он интерактивен. Эти два качества для нас являются основополагающими, и, заметьте, текст не может позволить нам получить их. (См. таблицу 1.)

Понятно, что интерактивность и связность, предоставляемые в наше распоряжение графикой, ведут нас прямиком к моделированию, так как у нас появляется возможность создать ряд моделей (погода, времена года, природные явления, в том числе катастрофические), которые могут иметь значение для эмоционального восприятия происходящего. Честно говоря, я могу назвать лишь одну причину, по которой вы можете бросить камень в виртуальные трехмерные изображения: в них нет внутренней драматической составляющей. Ну так что? Если придать виртуальному пространству правильный контекст, поместить в это пространство правильные модели, тогда мы сможем создать более чем достаточный художественный потенциал, нисколько не потеряв при этом в реалистичности.

Вспомните, что я писал вам в своем первом письме, и обдумайте мысль о том, как путешествие на автомобиле со временем трансформируется в нарративный опыт. Главным в таком путешествии является расширение территории, по которой вы странствуете. Этот момент легко можно повторить и в смоделированном виртуальном пространстве. Разумеется, кое в чем нам придется пойти на уступки, но я уверен, что аудитория (по крайней мере ее большинство) найдет способ адаптироваться к созданному нами способу подачи информации. Не думаю, что точно так же пользователи смогут адаптироваться к тексту.

Что же до того, как этот шаг — использование трехмерных пространств — может сам по себе внести эмоциональную составляющую в получаемый игроком опыт, я думаю, что у нас здесь имеется несколько аргументов. Те, кто только начинают играть, получают удовольствие от странствий по неизведанным местам, от того, что встречают много нового. Все эти вещи можно подготовить при создании игры (как и текст), но их значение для пользователя намного меньше зависит от разработчика, так как он, разработчик, не в состоянии указать игроку, о чем тот должен думать.

Чтобы усилить напряжение, можно добавить в обстановку некий элемент угрозы, сделав эти прекрасные и удивительные места немного мрачными, зловещими. На чем именно данная угроза основывается, будь то обстановка битвы, или ужасные деяния таинственного странника, уничтожающего на своем пути все живое, или же стихийное бедствие, катастрофа, угрожающая жизни целой планеты, — не суть важно. Это уже на усмотрение автора. Важна только цель: создать внутренний конфликт между стремлением игрока двигаться вперед и его желанием остаться в живых.

Результат: мы можем смоделировать в трехмерном пространстве практически все, что угодно. Что-то будет влиять на эмоциональное восприятие игрока непосредственно, что-то станет лишь создавать для этого восприятия нужный контекст. В обоих случаях, я считаю, это положительный момент. К тому же 3D-пространства и объекты хороши для стимулирования (и ограничения) воображения игрока. Если же использовать в качестве метода интерактивности текст, это окажется очень серьезной проблемой.

Еще вы хотите в качестве приближения использовать моделирование. Согласен, но должен вас предупредить: выбирая, что же именно мы будем моделировать, нам надо быть очень осторожными. Основывая модель на трехмерных пространствах, мы приходим к бесплодным попыткам создания vrml, языка моделирования виртуальной реальности. Базируя модель на сюжетных линиях, мы неизбежно придем к линейности, о чем вы уже не раз говорили. Построить модель на неких условных "агентах", которые будут выполнять посредническую роль? Идея кажется очень заманчивой, но, по-моему, она тоже не сработает.

Ладно, попробую провести цепь рассуждений еще разок. Теперь, правда, сделать это будет посложнее. Все, о чем вы говорили выше, есть не что иное, как способы адаптировать художественный рассказ к интерактивности. А я считаю, что адаптировать пассивную художественную структуру к интерактивности в принципе *нельзя*. Здесь мы не только возвращаемся к моим прежним рассуждениям относительно главного противоречия между интерактивностью и рассказом (а интерактивность и пассивный рассказ есть два взаимоисключающих процесса), но и плавно переходим к идее о том, что ключевым компонентом интерактивного рассказа является именно рассказ, — идее, которая в корне ошибочна.

Ключевым компонентом интерактивного рассказа (что нас с вами, собственно, интересует больше всего) является интерактивность. Для того чтобы наши усилия не пропали даром, мы дол-

Таблица 1

Свойство	3D-пространства/объекты	Текст/язык
Возможность моделирования	Да	Нет
Поддержка настоящей интерактивности	Да	Нет
Поддержка "прозрачности"	Да	Нет
Поддержка связности	Да	Нет
Улучшение с течением времени	Да	Нет

жны предоставить в распоряжение игрока возможность осмысленного интерактивного выбора, а этого, как мне кажется, можно добиться только посредством моделирования. Значит, на первом месте должно стоять то, что именно мы хотим моделировать, а вовсе не процесс пассивного изложения, как бы мы это дело ни завуалировали.

Безусловно, упомянутые "агенты" можно запрограммировать так, что они будут друг другу противоречить (точнее, будут вести к противоречивым целям), но ведь голый конфликт, конфликт сам по себе, еще не дает нам нужного драматического компонента, того, что мы понимаем под художественностью. Конфликт — это бурный поток воды, вырвавшийся из-под останков разрушенной плотины. Он обладает мощью, потенциалом. Но художественность все-таки создается теми холмами и долинами, по которым потечет река. Конфликт без этих холмов-долин — не более чем стандартное противостояние добра и зла, хороших парней и плохих. Нам нужно не просто построить модель из отдельных кусочков, тех самых "агентов". Нам нужно построить модель драмы.

Понимаю, к чему вы стремитесь, вот только аргументы ваши мне убедительными не кажутся. Почти в любой среде изложения конфликт и есть драма, но отношение аудитории к этому конфликту в каждом конкретном случае определяется ее позицией, ее точкой зрения. Допустим, я говорю: "Русские отбили атаку немцев и перешли в контрнаступление". Драматического тут ничего нет, и пользователь воспримет такие слова как обычный репортаж из колонки новостей. Но если сказать: "Все попытки немцев отразить нашу стремительную атаку были тщетны, и вскоре заснеженная равнина была пропитана их кровью", получается уже что-то похожее на художественное произведение.

Обратите внимание: кажется, будто этот эффект достигнут благодаря иначе выбранному контексту, но дело лишь в выборе точки зрения. Причем выбор этот мы можем сделать без всякого использования языка, например, предпочтя обычному виду сверху вид от третьего или первого лица.

При наличии программы-сочинителя, воссоздающей пассивные формы литературы, роль игрока (а значит, и его точка зрения) остается прочно прикованной к авторскому сценарию развития событий. Но ведь такая точка зрения не имеет никакой связи с развитием самой истории! А теперь сравните это с моделированием, когда пользователь играет определенную роль и его точка зрения непосредственно связана с самой моделью и предлагаемыми ему, пользователю, возможностями интерактивно выбирать пути развития. Сюжет разворачивается интерактивно, а не по предначертанному сценарию.

Именно здесь жизненно важно дать пользователю возможность получить "ретроспективный нарративный опыт", поскольку благодаря этому мы избавимся от необходимости "привязывать" игрока к точке зрения автора. Нам не нужно, чтобы пользователь просто стоял и наблюдал со стороны, — мы хотим, чтобы он находился "внутри" нашего мира, взаимодействовал с ним, переживал результаты собственных действий. Позволив игроку принять такую точку зрения, мы переносим его в центр событий, что делает получаемый им нарративный опыт значительно более ярким, а это, в свою очередь, усиливает эмоциональное восприятие.

Очень сожалею, но мне не слишком понравился ваш пример с астероидом и шахтерами. В данном случае, как мне кажется, все сведется к стандартному управлению ресурсами, и никакой интерактивной истории не получится.

Ну, с точки зрения рационального анализа мой пример действительно сводится к обычному управлению ресурсами. Это очевидно. Однако с точки зрения игрока... Не уверен, что наша цель — повышение эмоционального восприятия — не будет достигнута.

Согласны вы или нет, но я считаю, что главное для нас — постараться показать, как мы можем перенести в модель драматическую составляющую, пользуясь только самыми основными, самыми скучными элементами из всех, что я могу себе представить. Откажитесь от логистических операций и поместите игрока в боевую обстановку, дайте ему задание найти скрытое где-то убежище. С точки зрения дизайна, это та же самая структура, а вот контекст стал гораздо более драматическим. В любом случае мое мнение таково: если нам удастся внести в слегка приукрашенную модель управления ресурсами несколько мелких, но реалистичных художественных элементов, это будет означать, что добиться гораздо большего тоже возможно.

В общем и целом, мы стараемся сделать так, чтобы воображение игрока работало не на рациональном, а на эмоциональном уровне. Если мы добиваемся нашей главной цели, не важно, какую внешнюю форму имеет созданный нами мир. Ведь зрители в кинотеатре не говорят: "Да ну, ведь это всего лишь маленькие кусочки целлулоидной пленки, сменяющие друг друга перед электрической лампой!" Они смотрят фильм. Думаю, точно так же можно заставить и наших игроков забыть о том, что перед ними лишь "симулятор управления ресурсами".

Мы пытаемся заинтересовать пользователя, заставить верить в то, что его действия определяют результат, ведут к достижению его целей. Как мы этого добьемся, как определим контекст — с точки зрения игрока это не имеет абсолютно никакого значения.

Что же касается конструктивных идей... Есть одна мысль, которая может перевернуть все с ног на голову. Что, если наша аудитория будет исполнять роль не главного героя, но самого режиссера? В "Эразматроне-2" я уже воплотил эту идею в жизнь. Создатель истории отводит пользователю роль режиссера, а не персонажа. Каждый раз, когда герой получает возможность выбора, он обращается к аудитории и просит "совета". Таким образом, ваш интерактивный мир перестает быть для пользователя игрой и становится... ну, детской игрушкой, что ли... Марионеткой. В дальнейшем я собираюсь несколько усложнить программу, сделать так, чтобы в очевидных ситуациях персонажи принимали решения сами, а за указаниями обращались лишь в самых важных, критических случаях. При этом автор истории должен будет сам определить, какие ситуации являются очевидными, а какие требуют вмешательства игрока.

Как вы, без сомнения, догадываетесь, проблема заключается в том, что ваша программа-сочинитель осталась репликативной, вы лишь изменили точку зрения игрока. Еще более неприятно следующее: как я уже упоминал, вы на самом деле уводите игрока с той точки зрения, которая дает ему наибольшую эмоциональную вовлеченность, еще больше дистанцируя его от опыта, который он получает.

* * *

В заключение, я бы хотел отметить вот что. Мои размышления о создании "неповествовательного рассказа" понять нелегко. Если бы я не знал так много о самом процессе написания рассказов и об основных элементах прозы, то, думаю, не смог бы довести свои рассуждения до конца. Могу лишь посоветовать вам, да и остальным читателям, постараться избавиться от предубеждений, от идеи, повлиявшей на все нынешние программы-сочинители, будто основой интерактивного повествования является именно повествование.

Жизненно необходимого нам эмоционального компонента можно добиться именно "аранжировкой" смоделированного процесса, которая и определяет художественность, в одних случаях внутреннюю, в других внешнюю (заложенную в контексте). Я верю, что этот эмоциональный компонент, пережитый в реальном времени в интерактивной обстановке, в ретроспективе превратится в то, что пользователь будет воспринимать как свой собственный интерактивный нарративный опыт. И если этот опыт окажется таким же захватывающим, как мы привыкли видеть в пассивных средах изложения, мы сможем гордо провозгласить нашу работу успешно завершенной.

Удачи,
Марк.

Перевод с английского
Антона ИСУПОВА.

Вы, конечно же, помните очень симпатичную игру, представленную нами в прошлом номере к высшей УЧУ-награде — медали "Наш выбор", игру, заставившую редакцию в полном составе ностальгировать по старику DOOM'у и радоваться, что не перевелись еще таланты на земле европейской, игру со странным названием Serious Sam: The First Encounter (Croteam/G.O.D.). Из ниоткуда (в смысле известности в игровой индустрии) вдруг появился совершенно новый движок, причем вполне современный и необычный, весело показывающий огромные открытые пространства и невероятные кучи монстров. Да и инструментарий на диске с игрой оказался совершенно невероятным — полноценный набор всего, что нужно, чтобы делать на этой базе свои уровни и даже игры.

ХИТ ИЗ НИОТКУДА

АЛЕН ЛАДАВАЧ: "ПРОСТО УВИДЕТЬ, КАК ИГРА ЗАРАБОТАЕТ, ЭТО ТАКОЕ... ТАКОЕ!.."



Небольшая хорватская компания Croteam (www.croteam.com), в одночасье ставшая знаменитой (это не преувеличение!) сразу же после выпуска Serious Sam, своей первой БОЛЬШОЙ, между прочим, игры, любезно согласилась ответить на ряд наших околополигонных вопросов и отрядила для этого своего лидера — главного программиста и гейм-дизайнера, а по совместительству чрезвычайно активного и плодовитого (достаточно сказать, что сайт Croteam поддерживается только его силами), прекрасно говорящего по-английски PR-менеджера **Алена ЛАДАВАЧА** (Alen Ladavac). К слову сказать, ситуация с игроделием в Хорватии до обидного схожа с российской, а потому читайте, изучайте, перенимайте опыт Алена и его команды. Он дорогого стоит. Ну и, конечно, не забывайте играть в Serious Sam'а, выпущенного в России "Логрусом" и "1С"!



Движок Serious Sam вовсю козыряет огромными открытыми пространствами.

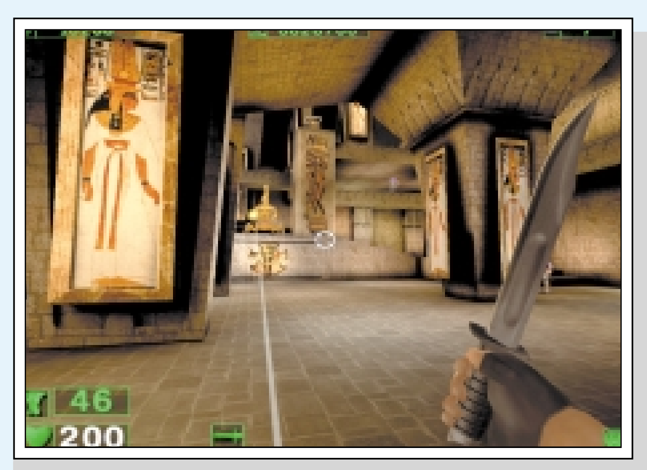
Game.EXE: Раз уж мы делаем необычное интервью, посвященное не самой игре, а ее техническим деталям, разработке и разработчикам, расскажите, пожалуйста, о себе. Каков состав коллектива, кто и чему учился "официально", а кто самостоятельно? Как создавалась команда? Друзья-единомышленники или ядро и наемные рабочие?

Ален ЛАДАВАЧ: Croteam создавалась вокруг небольшого ядра из нескольких человек, делавших игры для Amiga и активно участвовавших в старой доброй амиговской тусовке. Как "гаражная" команда мы существуем с 1993 года, с 95-го работаем только для ПК. Вот наши амиговские тайтлы (возможно, посмотрев на эти названия, кто-то из вас их вспомнит и помянет добрым словом): Football Glory, 5-A-Side Soccer и Save the Earth. Они выпускались в Европе — в Англии и Германии. Все было построено на энтузиазме с самого начала. Раньше костяк Croteam был меньше, в процессе работы над игрой к нам подтягивались новые ребята, но никто из них не был просто нанятым профессионалом. Это важно.

Ну а что касается опыта и образования... Некоторые из нас имеют университетские дипломы, как в "относящихся к делу" областях, вроде компьютерных наук или компьютерного дизайна, так и в других, например, электрической инженерии, телекоммуникациях, экономике и т.п. Но самое главное требование к любому пришед-



Хиты отныне принято делать вдесятером! Загребская Croteam, уже предвкушающая финал, но вряд ли еще верящая, что ее ПЕРВАЯ большая игра с ходу попадет чуть ли не в анналы. Между тем это так — поверьте старику. Кстати, Ален очень извинялся перед вами, дорогие читатели, за качество фотографии. "Но другой у нас просто нет!"
Что ж, это лишний раз доказывает, что знаменитостями не рождаются, ими становятся. Долго и тяжко работая, не всегда успевая даже сфотографироваться для Game.EXE...



"Вот так надо делать уровни!" (Господин ПэЖэ)

шему в Croteam — это опыт реальной разработки компьютерных игр. Кстати, делая игру, многие из нас испытывали реальные проблемы, которые, конечно же, так или иначе отражались и на качестве работы, и на ее скорости: кто-то из ребят еще учился, кто-то... служил в армии, а некоторые — и учились, и служили (!). Сейчас в этом плане все более или менее устоялось. К счастью.

Вот нынешний состав нашей команды (исключая вашего покорного слугу): Роман Рибарик (Roman Ribaric, CEO), Давор Хански (Davor Hunski, tools-программист, художник), Адмир Ележович (Admir Elezovic, 3D-художник), Томислав Понграк (Tomislav Pongrac, 2D/3D-художник), Давор Томичич (Davor Tomicic, дизайнер уровней), Дин Секулич (Dean Sekulic, программист), Дамиан Мравунац (Damjan Mravunac, композитор, звукорежиссер), Петар Иванчек (Petar Ivancek, 2D-художник), Динко Павичич (Dinko Pavicic, 2D-художник).

.EXE: Почему для "пробы пера" вы выбрали такой высокотехнологичный проект? Казалось бы, для молодой команды безопаснее сделать что-то более простое...

А.Л.: Когда мы начинали работу над "Сэмом", у нас было больше программистов, чем дизайнеров, и нам пришлось компенсировать недостаток рабочего времени у дизайнеров хитрыми программистскими трюками: мы изобретали функции, которые были призваны сократить работу художников с тем, чтобы игра выглядела симпатичной, можно сказать, сама по себе. Мы верили, что у нас есть сильные стороны и знания, чтобы сделать все это как следует. Без веры в нашем деле вообще никак.

.EXE: Рискнем предположить, что разработка собственного движка была задумана не только по финансовым соображениям, но и по идеологическим: пресловутые открытые пространства и огромное количество монстров на сегодня недоступны, пожалуй, почти нигде. Так ли это? И понимали ли вы, на что идете, когда решались на исключительно самостоятельную разработку движка с нуля?

А.Л.: Все верно. Мы действительно не могли позволить себе покупку движка того уровня, о котором мечтали, и мы действительно нуждались в дополнительных функциях, которые просто не могли быть построены на базе одного из существующих движков.

.EXE: Собственный движок требует и собственных инструментов. Редакторы уровней, моделей и т.п. Почему вы не использовали многочисленные коммерческие или бесплатные инструменты, а решили написать все сами? Это ведь дополнительные затраты времени и денег...

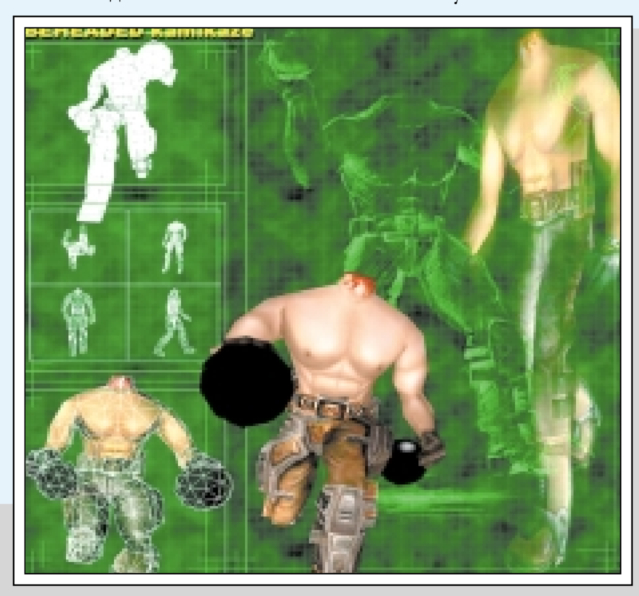
А.Л.: Мы использовали немало и коммерческих инструментов. К примеру, модели созданы в Lightwave. Наш пакет для моделирования предназначен лишь для импорта анимации, созданной в LW, и настройки параметров моделей, затенения и т.п. Мы постоянно балансируем между тем, что нам нужно, и тем, что мы можем получить от имеющегося инструмента. Увы, в большинстве стандартных пакетов и программ что-нибудь да отсутствует. Когда тебе чего-нибудь не хватает в собственном инструменте, ты садишься и просто добавляешь это, но когда тебе что-то нужно в коммерческом пакете, у тебя серьезная проблема.

Здесь я должен заметить, что доволен сотрудничеством со многими разработчиками ПО, особенно если это небольшие компании. К примеру, мы отлично находили общий язык с XDimension Software из России, Novosys из Германии и некоторыми другими. Но, увы, главные разработчики инструментов в нашей индустрии — это крупные компании, которые, даже если хотят быстро отреагировать на твою информацию, касающуюся того или иного исправления, все равно делают это очень долго. Именно поэтому мы предпочитаем иметь как можно больше вещей под своим контролем.

.EXE: Ален, а почему упор был сделан именно на открытые пространства? Чем это диктовалось? Требованиями моды (спасибо Quake за его темные подземелья) на момент начала разработки? Любовью к какой-то существующей игре? Чем-то иным?

А.Л.: Нет-нет, мы просто хотели сделать нечто новое! Концепция мрачных подземелий, на самом деле, очень проста для дизайна уровней. Когда все вокруг беспроглядное, гораздо легче скрыть визуальные ошибки и проблемы. Вот почему большинство игр такие темные и "атмосферные". На широких открытых пространствах, под солнцем, без тумана и т.п. у разработчика куда больше сложностей, но в итоге получается в разы более симпатичное зрелище.

.EXE: Почему ваши монстры телепортируются, а не стоят в ожидании в каком-нибудь темном углу? В своих интервью вы ссылались на ностальгию по старым играм (вспоминали тот же DOOM), но ведь там не было такого количества телепортеров! То же самое относится и к числу монстров — ваша игра по этой части уникальна!



Крик этого безголового парня до сих пор стоит у нас в ушах — Croteam постаралась на славу.



Это чугунное "дуло" смотрится довольно самобытно на фоне древнеегипетской архитектуры, вы не находите?

А.Л.: Спасибо! Телепортация — отличный инструмент, который не стоит недооценивать, если вы хотите создать качественный геймплей. Некоторые коллеги слишком уж ударились в реализм. Но избыток реализма вредит игре, это факт. Этот процесс похож на превращение кинобоевика в документальный фильм. Мы пытаемся не отвлекаться на мысли типа "это далеко от реальности". Значение имеет только одно: будет ли игра интересной.

.EXE: Не прошли ли времена, когда пользователи модифицировали игру в массовом порядке? Заглянув на ftp.cdrom.com, можно увидеть жуткое количество уровней к DOOM и гораздо меньшее — к любой современной игре. Модификации становятся все сложнее и объемнее, все менее доступными рядовому игроку. Что вы думаете на этот счет?

А.Л.: Ну, я бы порекомендовал для разнообразия заглянуть на сайт одного из наших фанатов под названием Seriously! Вот его координаты: www.planetserious.com, www.3dactionplanet.com/serioussam. Там столько Serious Sam-модификаций находится в разработке!.. Да и Seriously Warped Deathmatch вышел очень быстро.

.EXE: Как решались вопросы финансирования? С чем вы впервые пришли к издателю и как он отреагировал? Был ли у вас дизайн-документ и какого объема? А демо-версия?

А.Л.: Мы сделали Public Test 1 полностью самостоятельно. А впервые связались с Gathering of Developers только после того, как они увидели в Интернете положительные отклики на Test 1. Вот такая история...

.EXE: Как шла работа над проектом? Был ли традиционный в индустрии death march ближе к концу проекта? Менялась ли команда по ходу проекта и как это отражалось на работе и сроках?

А.Л.: Последние месяцы?.. Я бы сказал, что битва за сроки велась весь последний год. Ну а новые люди (два художника) появились у нас только после Test 1.

.EXE: Какими инструментами вы пользовались? Компиляторы, системы контроля версий, графические инструменты, планировщики проектов, что-то еще? Если можно, скажите пару слов об их хороших и плохих сторонах.

А.Л.: Мы использовали Visual Studio 6.0 (C++ и SourceSafe) для программирования. Надо сказать, что на сегодня это среда номер один. Я видел немало других, но нигде нет столь же качественного отладчика, как в VC6. Photoshop использовался для двумерных изображений, а Lightwave — для 3D-моделирования. Достоинства этих пакетов известны всем и каждому. Как и недостатки.

.EXE: Что дальше, Ален? Каким будет следующий проект? и чему вы научились во время работы над Serious Sam?

А.Л.: А вот это пока не определено. Между тем мы затратили немало времени, работая над локализациями (в том числе и для России), и, разумеется, все еще заняты технической поддержкой и патчами. Подчистка всех "хвостов" проекта займет немало времени, но оно того стоит.

Ну и, само собой, вы же не ждете, что я расскажу, что именно мы будем делать дальше, верно? Как обычно, Croteam будет держать это в секрете. Некоторое время. Единственное, что точно известно, — вы еще встретите Сэма (между тем мы предсказали это в своей рецензии на игру. Это, впрочем, очевидно благодаря ее открытой концовке. — **Господин ПэЖэ**)!

.EXE: Что вы можете посоветовать молодым российским разработчикам?

А.Л.: Помните: от вас потребуется жуткое количество усилий. Это не преувеличение: КУЧА, ГОРА, ЭВЕРЕСТ усилий. Но оно того стоит! Эх, просто увидеть, как игра заработает, это такое... такое!..

.EXE: Спасибо за интервью! И ждем следующих игр!

Беседу вел **Господин ПЭЖЭ**.





Образец инопланетной "живности" из игры.

BALDUR'S GATE II: ВСКРЫТИЕ ПРОДОЛЖЕНИЯ ПОКАЗАЛО...*

Доктор Рэй МУЗИКА (Ray Muzyka),
сопредседатель правления компании BioWare, исполнительный сопродюсер Baldur's Gate II

Baldur's Gate появилась на свет чуть больше двух лет назад. Памятная многим игра стала результатом почти 90 человеко-лет упорного труда группы неопытных, но необыкновенно талантливых и изобретательных сотрудников канадской девелоперской компании BioWare, в послужном списке которой к тому моменту была всего одна игра (Shattered Steel). Baldur's Gate была опубликована Black Isle Studios, подразделением Interplay Productions, занимающимся ролевыми играми, и стала очередной игрой в славной линейке РПГ, включающей почтенную Bard's Tale и неувядающий Fallout (изданные в свое время той же Black Isle).



Baldur's Gate (BG) блестяще использовала свой шанс, добившись коммерческого успеха и заслужив восторженные отзывы критиков. Игра собрала почти все награды, вручаемые по итогам года в жанре РПГ для персональных компьютеров, а несколько авторитетных изданий признали ее игрой года. В мире было продано около полутора миллионов копий игры.

После такого ошеломляющего успеха BioWare приступила к разработке нового продукта — Baldur's Gate II, намереваясь доказать, что удивительную магию первой части можно не только повторить, но и улучшить, сделав игру еще более яркой.

ВЫЗОВ

Создать качественное продолжение не такая легкая задача, как это кажется поначалу. Задумывая BG2, мы хорошо понимали, что итог будет оцениваться по самой высокой шкале. Против нас работали результаты наших собственных трудов: новая игра должна была выдержать сравнение с проектами, основанными на движке BioWare Infinity Engine: собственно Baldur's Gate, Icewind Dale, Planescape: Torment.

Работая над продолжением, необходимо взять на вооружение очень важное правило: основной целью должно быть именно улучшение первой игры, а не ее повторение. Кроме того, жизненно необходимо изобрести способ учета прежних ошибок, без анализа которых у вас ничего не получится. Лишь научившись понимать, что же в прошлый раз было сделано не так, можно рассчитывать на то, что вы вновь не наступите на те же самые грабли.



Доктор Рэй МУЗИКА (Ray Muzyka).

Мы, в BioWare, давно взяли за правило внимательно изучать рецензии на наши игры, в большом количестве появляющиеся вскоре после релиза. Такой подход помогает нам анализировать свой труд, выявляя сильные и слабые стороны наших проектов. А работу над продолжением игры лучше всего начинать с анализа технологий, примененных при создании оригинала, — это поможет понять, что именно следует улучшить. К тому же, в случае первой Baldur's Gate, мы хорошо понимали, что времени на проработку дизайна у нас в обрез, так как помимо содержания игры мы были заняты еще и ее движком. Таким образом, обстоятельства просто вынуждали нас как можно более упростить дизайн и "географию" игрового действия.

Напротив, приступая к Baldur's Gate II, мы твердо решили отвести дизайнерам достаточное количество времени, чтобы они добились всего, что сочтут нужным, дабы в конце концов игра предстала перед публикой во всей своей красе. Мы приучили себя подробно анализировать свои прежние проекты, учиться на собственных ошибках и использовать вновь приобретенные знания в новых играх.

СОЗДАНИЕ СПИСКА ХАРАКТЕРНЫХ ДЕТАЛЕЙ

Одной из важнейших задач, стоящих перед авторами на этапе разработки, является создание списка особенностей, характер-

* Предлагаемый вашему вниманию текст представляет собой доклад Рэя Музики на Конференции разработчиков компьютерных игр (Computer Game Developers Conference) 2001 года, репортаж с которой вы можете найти в прошлом номере Game.EXE (#5, стр.6-9). Огромное спасибо Андрею "КранКу" Кузьмину (K-D Lab) за кропотливое многотомное конспектирование и диктофонирование всего произнесенного на Конференции!



Игроку должно казаться, что он как-то влияет на окружающую обстановку. Результатом его действий становятся явные изменения в игровом окружении. Его действия имеют последствия.

ных для будущей игры. Благодаря прилагающейся к Baldur's Gate II лицензии AD&D в нашем распоряжении были буквально тысячи разнообразных деталей, которые мы могли привнести в игру. Так что нашей основной задачей было решить, какие из этих вещей будут использованы в BG2, а какие — нет. И тут мы предпочли пойти двумя путями. Во-первых, мы подготовили внутренний (созданный нами, BioWare, и нашим издателем Black Isle/Interplay) список деталей, которые было реально воплотить в жизнь силами нашего движка. Во-вторых, провели опрос среди игроков, целью которого было выяснить, что хочет найти в игре публика. К счастью, некоторые из респондентов на тот момент уже выполнили большую часть нашей работы, подготовив список особенностей, которые они хотели бы видеть в BG2. Внимательно изучив его, мы поняли, чего ожидают от нас люди, и смело двинулись в нужном, как оказалось, направлении. Итоговый перечень основных особенностей, созданный нами в начале работы над BG2, выглядел примерно следующим образом:

1. Более высокое разрешение (800x600 и выше).
2. Поддержка 3D (для графических 3D-карт).
3. Диалог без игровых пауз в многопользовательском режиме.
4. Скрывающиеся панели в интерфейсе.
5. Новые артефакты для всех классов персонажей.
6. Более быстрое движение персонажей.
7. Одновременное владение двумя видами оружия.
8. Улучшенная анимация персонажей (больше деталей).
9. Добавление в игру всех наиболее известных AD&D-монстров, включая самого знаменитого из них — дракона.
10. Заклинания вплоть до девятого уровня.
11. Удобный журнал, карта, в которую можно вносить пометки.
12. Игровой режим Deathmatch.
13. Взаимодействие персонажей на уровне Final Fantasy.
14. Романтические эпизоды в жизни персонажей.
15. Ярко выраженные пути добра и зла в ролевой игре.

Потом, уже при работе над игрой, мы добавили еще несколько деталей, например, новую расу (the half-orc) и три новых класса персонажей (sorcerer, monk и barbarian), не забыв, конечно, об огромном количестве артефактов. Отказаться же пришлось всего от нескольких мелочей, которые просто не укладывались в общую картину либо не могли работать так, как нам того хотелось.

Из того, что нам сделать не удалось, можно отметить разделение игровых особенностей по степени важности: абсолютно необходимые, просто важные, менее важные и т.д. Когда дело дошло до принятия решений по всем этим деталям, мы постарались оставить их в игре как можно больше, но вот относительно списка в целом и механизма отбора к согласию так и не пришли. К счастью, движок у нас к тому времени был практически готов, так что добавить новые детали было относительно просто. Впрочем, сказать, что все наши задумки были воплощены в жизнь, мы не можем.

Что касается Deathmatch... Мы собирались закончить этот режим еще в начале проекта, но в итоге провозились с ним до самого конца. Тогда же стало очевидным, что если мы хотим довести Deathmatch до ума, придется сдвинуть дату релиза. Принимая во внимание тот факт, что многопользовательская часть программного кода была самой неустойчивой, а постоянные проверки качества раз за разом выявляли в ней проблемы, от этого режима пришлось отказаться совсем. Увы.

Наиболее сложной из всего задуманного была реализация диалогов, во время которых игра не останавливалась бы. Еще на ранней стадии работы мы отказались от этой идеи. Отказались по причине нехватки времени. Но в начале 2000 года решили все же попробовать повозиться с этим, поскольку очень большое количество диалогов практически лишало мультиплейер смысла. Сейчас, оглядываясь назад, мы понимаем, что это решение было ошибочным. Львиная часть диалогов к тому времени уже была написана, причем написана с учетом того, что игра во время диалога будет останавливаться. В итоге нам пришлось создать сложную смешанную систему, при которой игра останавливалась лишь во время наиболее важных с точки зрения сюжета бесед. Изменения, внесенные в связи с этим в программный код, стали причиной ряда ошибок, и программистам пришлось провести за их устранением еще несколько бессонных ночей.

Итак, что же мы из всего этого почерпнули? Это, во-первых, необходимость составления списка желаемых деталей, во-вторых, распределение этих деталей по степени важности, и в-третьих, определение того, какие из деталей при необходимости можно будет исключить. Также мы поняли, что не следует необдуманно менять свои решения: делать это можно только в том случае, если подобный ход становится крайне необходимым, и прежде чем его все-таки предпринять, надо еще и еще раз крепко подумать.

РУКОВОДЯЩИЕ ПРИНЦИПЫ РАЗРАБОТКИ

Чего мы хотели меньше всего, так это повторения в Baldur's Gate II ошибок, допущенных в первой игре. Поскольку несколько ребят из нашей команды были совсем новичками, а у многих из оставшихся память довольно дырявая, мы решили предварительно подготовить некий набор "руководящих принципов", причем для каждого отдела он был своим. Так, у отдела разработки уровней этот документ оказался самым объемным, что неудивительно, так как именно в данной области игра, по сравнению с оригиналом, требовала наиболее существенных улучшений. Ниже приведена усеченная версия руководящих принципов для дизайнеров.

Правила общего дизайна

1. У игрока всегда должно быть ощущение, будто к успеху его ведут именно его собственные действия. Он должен чувствовать, что именно его разумные решения помогают ему разобраться со сложной головоломкой или победить в бою.
2. Игроку должно казаться, что он как-то влияет на окружающую обстановку. Результатом его действий становятся явные изменения в игровом окружении.

Его действия имеют последствия.
3. На этапе разработки нужно предусмотреть два пути развития: путь добра и путь зла. Несколько вариантов сюжета должны быть доступны по желанию игрока.

На этапе разработки нужно предусмотреть два пути развития: путь добра и путь зла. Несколько вариантов сюжета должны быть доступны по желанию игрока.



Создание сюжета

1. Сюжет должен все время держать игрока в фокусе событий. Игрок является в сюжете центральной фигурой, и все события происходят вокруг него.
2. Важно, чтобы игрок имел представление о том, как продвигаются дела у его главного врага. Этого можно добиться с помощью показа видеофрагментов при переходе из одной части игры в другую, или же время от времени перенося его, врага, в основную сюжетную линию.
3. Очень важно, чтобы в сюжете имелся резкий поворот (желательно не один). В такие моменты игрок должен по-новому оценивать все, что вокруг него происходит. Причем все сюжетные повороты должны происходить "рядом" с главным героем. А еще лучше, если такой поворот игрок "вычислит" самостоятельно.
4. Окончанию истории не помешает быть "открытым", особенно если сразу планируется дополнение к основной игре или ее продолжение.

Разработка окружающей обстановки

1. Игровой мир нужно поделить на несколько частей, причем все они должны быть примерно одинаковыми по размеру и игровому потенциалу. В каждой части обязательно присутствует четкая конечная цель, а вот способов ее добиться должно быть несколько. Игрок сам выбирает, каким путем он пойдет к выполнению этой цели.
2. Некоторые места в игре нужно пометить как "узловые". Обычно это города, деревни или иные подобные места, в которые игрок имеет возможность часто возвращаться. С изменением окружающей обстановки должны меняться и "узловые" места. По мере того как игрок выполняет различные действия в других областях, изменения должны происходить и в "узлах".
3. Игроку всегда должно быть интересно исследовать игровой мир. Это значит, что в игре должно быть как можно больше разнообразных мест.
4. Частого перемещения героя между разными игровыми областями лучше избегать, иначе это начинает раздражать играющего. Отдельные сюжетные линии должны умещаться в пределах небольших игровых областей.
5. Весьма полезно бывает время от времени оповещать игрока о том, чего он пока не может сделать, или показывать ему новые места, до которых он еще не в состоянии добраться. Все эти действия и места станут ему доступны позднее.

Разработка игровых систем

1. В игре обязательно должна быть хорошо продуманная система "вознаграждений". В процессе пользователь должен часто получать награды, которые могут быть самыми разнообразными: очки опыта, новые артефакты, проявление очередных сюжетных деталей, изучение новых заклинаний, появление новых монстров и т.п.
2. Очень важно, чтобы игрок отождествлял себя со своим персонажем, то есть как бы сам переживал происходящее в игре.
3. Необходимо также добиться того, чтобы такое восприятие персонажа игроком отражалось и на игровом мире.

Принципы написания текстовых вставок

1. Никаких пошлостей и ругательств! (Впрочем, не слишком крепкие словечки вполне допустимы.)
2. В диалогах каждая реплика NPC должна умещаться в две строки. Отступать от этого правила можно лишь в исключительных случаях.
3. Ответы персонажа должны укладываться в одну строку. Причин делать их длиннее просто нет.
4. Постарайтесь избегать в диалогах особенностей произношения. Для некоторых персонажей это допустимо, но в основном акцента лучше избегать.
5. Давая игроку возможность выбора, постарайтесь сделать количество вариантов равным трем. Впрочем, если их два или четыре, это тоже допустимо, но лишь тогда, когда это действительно нужно.
6. Когда NPC беседует непосредственно с главным действующим лицом, диалог обязательно должен быть записан. В других случаях запись требуется, когда с этим персонажем разговаривает кто-то другой.
7. Случайных диалогов следует избегать совсем, или по крайней мере свести их к минимуму. Каждый из маловажных персонажей может поддерживать лишь одну-две темы разговора, однако таких персонажей должно быть несколько.

Говоря о руководящих принципах, нужно выделить несколько важных моментов. Прежде всего в процессе создания игры была проделана кое-какая работа, и версия, которую довелось увидеть вам, заметно отличалась от того, с чем мы имели дело в начале. Кроме того, эти принципы служили нам всего лишь подсказкой, советом, но никак не абсолютным законом. Если ситуация складывалась таким образом, что от них нужно было отойти, и если это действительно имело смысл, разработчики вполне могли поступать так, как считали нужным. Иногда подобные решения приводили к успеху, иногда — нет.

Оглядываясь назад, я могу с уверенностью заявить: чрезвычайно важно определить руководящие принципы именно в самом начале работы. При создании Baldur's Gate II мы приняли на начальной стадии несколько весьма важных решений, которые вступили в противоречие с определенными позднее принципами и которые уже нельзя было изменить. Так, во второй части BG2 был фрагмент, очень похожий на то, что происходит в других эпизодах, но при этом от игрока требовалось выполнить несколько вспомогательных заданий, так называемых субквестов, специфических для каждого класса персонажей. Это привело к тому, что вторая часть игры уменьшала относительную протяженность остальных частей, поскольку игроку приходилось тратить на ее прохождение до 60 часов. Нам потребовалось разместить эти субквесты так, чтобы все игроки при их выполнении оказались в равных условиях, и в результате начальная стадия игры оказалась чрезвычайно раздутой. В конце концов мы так и не смогли ничего поделать с получившейся несоразмерностью и просто оставили все как есть.

Следующая большая проблема заключалась в чисто программных ограничениях. Это было установлено еще на ранней стадии работы над проектом, но некоторые отделы (в частности, дизайнеры и художники) этого не учли. Например, у нас был установлен максимальный размер аудиофайла, предельные объемы (как пространство, так и количество кадров анимации), отводимые под эффекты от заклинаний, а также наибольшее количество персонажей в той или иной области. В ряде случаев рекомендации учтены не были, что в некоторых местах привело к заметному падению fps. Потом мы в дикой спешке попытались оптимизировать полученные результаты, и в итоге игра стала идти несколько быстрее. Но до конца проблема решена все же не была, поскольку выявление ошибок и их устранение велось в условиях острого недостатка времени.

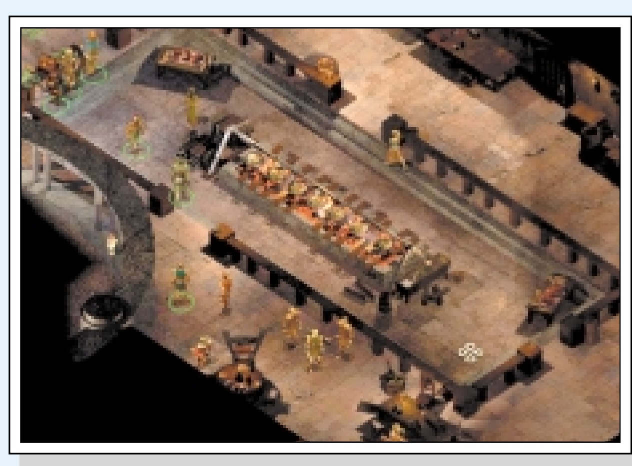
Отсюда вывод: необходимо как можно раньше определить руководящие принципы, а затем четко им следовать, при этом постоянно уточняя их в зависимости от того, как протекает работа над игрой.

УЛУЧШЕНИЕ ВИРТУАЛЬНОГО КАНАЛА

Одним из важнейших элементов процесса разработки игры является создание виртуального канала. Виртуальный канал — это то, с помощью чего дизайнеры и художники закладывают в игру ее содержание. Важно отметить, что при создании Baldur's Gate II виртуальный канал остался тем же, что был и в первой игре. В BG канал сначала выглядел весьма туманно, затем, ближе к концу проекта, потихоньку приобрел конкретные очертания. При работе над Tales of the Sword Coast (аддон BG) на обновление всего процесса у нас было около четырех месяцев.

Виртуальный канал Baldur's Gate состоит из четырех основных деталей: программной части, видеороликов, внутриигровой анимации и уровней игры. Самая большая и сложная из этих деталей — виртуальный канал уровней. В случае BG2 процесс создания игровых уровней состоял из восьми стадий и выглядел следующим образом:

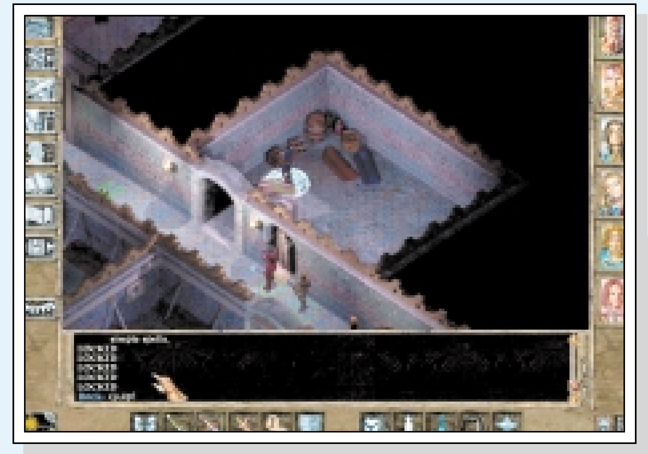
1. Дизайнеры размечают область действия и делают ее описание.
2. Один из художников рисует изометрическую концепцию уровня.
3. Создаются модели.
4. Модели размещаются в нужных местах и текстурируются.
5. Уровень украшается мелкими деталями (бочки, стулья). По всему уровню добавляется освещение, после чего наносятся последние штрихи.
6. Дизайнеры определяют границы областей, градацию по высоте, яркость объектов, создают карту поиска.
7. На уровень помещаются монстры, предметы, ловушки и выключатели.
8. Создание скрипта уровня завершено.



Мы, в BioWare, давно взяли за правило ежемесячно устраивать для сотрудников какие-нибудь увеселительные мероприятия, вроде совместного похода в кино или выезда на пикник — людям полезно время от времени развеяться.

Во всей этой процедуре мы к окончанию работ обнаружили несколько слабых мест. Например, мы выяснили, что нужно придумать более удобный способ документировать все те изменения, которые вносились в первоначальный план при создании уровня. Хоть мы и старались своевременно обновлять всю документацию, но из-за большого количества сотрудников и чудовищных размеров игры аккуратно вести все записи оказалось практически невозможно. Некоторые подразделения нашей дружной команды работали независимо от остальных: так, дизайнеры не всегда сверяли свои действия с художниками, в результате чего на игровых уровнях "терялись" некоторые элементы из-за несовпадений в названиях (что потенциально является очень серьезной проблемой, если учесть, что в BG2 в общей сложности насчитывается несколько сотен игровых областей, тысячи монстров и отдельных элементов окружающей обстановки). Таким образом, приступая к каждому следующему проекту, мы будем иметь в виду, что нам обязательно нужно улучшить взаимодействие между различными мини-командами (программистами, художниками, дизайнерами, лабораторией проверки качества и т.д.). Например, начиная работу над Neverwinter Nights, мы создали базу данных (назвав ее редактором событий), куда заносили все изменения, которые нам приходилось делать на уровне игры по сравнению с его первоначальным планом. Благодаря такому подходу различные отделы мгновенно узнавали о происходящем.

Еще один недосмотр, сделанный нами при разработке уровней Baldur's Gate II, заключался в отсутствии предварительного тестирования (фактически, оно должно было стать девятым этапом работы над уровнем). Такое тестирование позволило бы нам устранить ошибки и навести лоск еще при сотворении уровня, на том этапе, когда сделать это довольно легко. А так нам пришлось заниматься "чисткой" во время последней проверки качества, что заметно усложнило процесс окончательного тестирования. В итоге мы не могли приступить к тестированию до тех пор, пока



Случайных диалогов следует избегать совсем, или по крайней мере свести их к минимуму. Каждый из маловажных персонажей может поддерживать лишь одну-две темы разговора, однако таких персонажей должно быть несколько.

"начинка" игры не была полностью готова. Далее, при работе над Baldur's Gate II мы организовали новый, внутренний отдел проверки качества, с целью обеспечить возможность тестирования на более ранних стадиях проекта. Поэтому теперь мы "прогоняем" уровни через этот отдел сразу после появления их рабочей версии, в силу чего гораздо раньше приступаем к "тонкой настройке".

Интересно: автоматизация процесса разработки уровня удалась нам настолько здорово, что мы попросту не успевали посмотреть, что же именно у нас выходит. Поэтому могло получиться так, что, скажем, дизайнер составляет описание, через месяц завершает свою работу художник, и уровень уже готов к скриптованию, однако некоторые важные детали (почти всегда это какая-нибудь дверь) на нем просто-напросто отсутствуют. В таких случаях мы быстренько определяли, настолько ли отсутствующая деталь важна, чтобы художнику пришлось все переделывать, или же есть смысл слегка поменять дизайн, выкинув из него недостающий элемент. Здесь мы опять-таки возвращаемся к проблеме интеграции отделов, которой постоянно будем заниматься при работе над нашими грядущими крупномасштабными РПГ-проектами.

К трем основным продюсерам нам пришлось добавить еще трех. Один из них отвечал за внешний вид игры и управление огромным количеством ресурсов BG2, в обязанности второго входил учет тысяч ошибок, для которых был создан специальный список, и, наконец, третий, назначенный перед самым завершением проекта, занимался вопросами совместимости и оказывал техническую поддержку по электронной почте.

Мы сделали вывод, что во время работы обязательно надо следить за тем, чтобы все подразделения постоянно держали между собой связь, работая не по отдельности, а сообща.

КАК СПРАВИТЬСЯ С СИНДРОМОМ УСТАЛОСТИ

При работе над любой игрой, какой бы интересной она ни была, обязательно наступает время, когда сотрудники начинают уставать психологически. К этому периоду всеобщего уныния следует относиться очень серьезно, проявляя к "несчастным" максимум внимания. А в случае с BG2 эта проблема усугублялась тем фактом, что буквально в соседней комнате велась работа над блестящим проектом Neverwinter Nights (вновь с Black Isle/Interplay в роли издателя), а впереди маячили наши "Звездные войны" (Star Wars) в ролевом варианте (издавать которые собирались в LucasArts).

Мы, в BioWare, давно взяли за правило ежемесячно устраивать для сотрудников какие-нибудь увеселительные мероприятия, вроде совместного похода в кино или выезда на пикник — людям полезно время от времени развеяться. Таким образом мы даем нашим ребятам понять, что в их работе тоже есть место радости. В конце концов ведь мы делаем игры, а значит, имеем право получать от этого удовольствие!

Работая над Baldur's Gate II, мы потратили немало времени на беседы с сотрудниками, особенно в этот трудный период. Мы все время старались как-то поддержать людей, которые трудились день и ночь, словно галерные рабы. А еще мы иногда меняли работников местами. У большой девелоперской фирмы есть одно преимущество: мы работаем сразу над несколькими играми, и штат сотрудников представляет собой нечто вроде матрицы, так что в любой момент времени можно спокойно перебросить пару-тройку человек с одного проекта на другой (к тому же некоторые из сотрудников были заняты в основном в начале проекта, тогда как другие — ближе к концу). Наконец, очень важен индивидуальный подход к людям: задания для каждого следует составлять с учетом его стиля работы.

Вывод: к синдрому усталости следует быть готовым. Важно понимать, что моральное состояние сотрудников в какой-то момент ухудшится, но затем оно снова придет в норму, когда "в конце туннеля" они опять увидят свет.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРОЕКТА

Когда имеешь дело с таким огромным проектом, как Baldur's Gate II, волноваться о грядущей "ампутации" лишнего не приходится. Напичкав игру буквально всем, чем собирались изначально, мы еще до наступления фазы финального тестирования стали потихоньку избавляться от лишних квестов и персонажей. В итоге получилась игра, на прохождение которой требуется более 200 часов.

Оглядываясь назад, можно лишь заметить, что этот процесс следовало начать на много месяцев раньше. Одна из главных неприятностей, подстерегающих девелопера, состоит в том, что он подвержен тенденции закладывать в игру все больше и больше нового. Мы никогда не тратим время на отсечение и "вылизывание" содержимого игры, наоборот, чем больше у нас времени, тем больше мы добавляем в продукт всякой всячины. Поэтому очень важно иметь перед собой список приоритетных особенностей и "шлифовать" свое произведение в соответствии с ним. У нас такой список имелся, правда, считался он... неформальным, что ли. В общем, проблема.

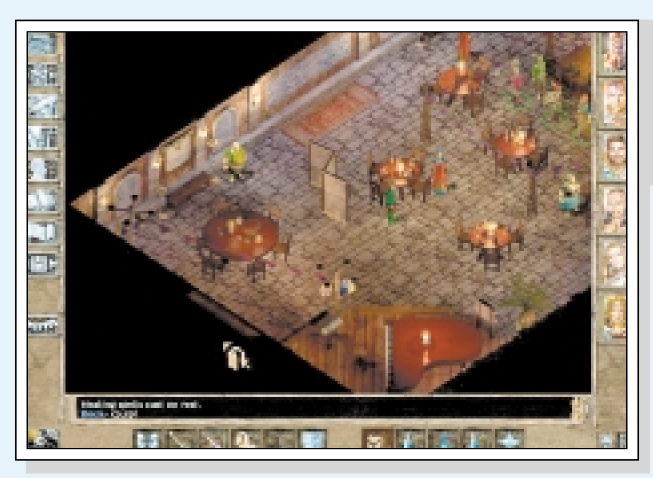
Что мы из этого почерпнули... Нужно постоянно помнить о сроке окончания работ и все время на него ориентироваться. Качество, как правило, гораздо важнее количества. И несмотря на то что Baldur's Gate II по размерам превосходит Baldur's Gate, содержание игры стало гораздо качественнее. А ведь почти до самого конца мы не понимали, сколько нового появилось в игре и какой объем работы нам предстоит выполнить!

ТЕСТ, ТЕСТ И ЕЩЕ РАЗ ТЕСТ!

По причине просто немыслимых размеров игры тестирование Baldur's Gate II превратилось в кошмар. Который усугублялся тем обстоятельством, что во время работы над уровнями мы проводили гораздо меньше проверок, чем требовалось. В BG2 около 290 отдельных квестов, некоторые из них очень малы (на выполнение уходит около двадцати минут), другие, наоборот, непотребно велики ("съедают" до двух часов времени). И каждый из этих квестов нужно было протестировать, причем как в одиночном, так и в многопользовательском режиме.

Напичкав игру буквально всем, чем собирались изначально, мы еще до наступления фазы финального тестирования стали потихоньку избавляться от лишних квестов и персонажей.





При тестировании мы воспользовались очень надежным методом отлова ошибок, который посоветовали нам директор Black Isle Studios Фергус Уркхарт (Feargus Urquhart), а также наши продюсеры Крис Паркер (Chris Parker) и Дуг Эйвери (Doug Avery). Итак... По всем помещениям, в которых проводились дизайнерские работы и тестирование, мы развесили белые доски, на которых были выписаны названия всех квестов. Возле каждого названия был нарисован значок "X". Затем мы разбили команды дизайнеров и тестеров попарно, причем в каждую пару входил один дизайнер и один тестер. Каждому тандему вменялось в обязанность досконально проверить все квесты. После того как квест признавался идеальным, значок "X" с доски стирался. Примерно за две недели первый "проход" завершался, и доска полностью очищалась.

Помимо обычных тестеров, существовала еще одна специальная команда. Кроме пары опытных сотрудников из отдела проверки качества, в нее входили несколько молодых программистов и дизайнеров. Эта группа "прошлась" по игре в многопользовательском режиме. Плюс с нами работала группа тестеров из Interplay (они тоже занимались многопользовательской игрой, причем делали это на месте, то есть в BioWare) и около тридцати парней, проверявших игру "на территории" Interplay. Опыт Baldur's Gate II укрепил нашу убежденность в том, что ролевые игры требуют очень и очень серьезного тестирования.

В итоге мы "выловили" в игре свыше пятнадцати тысяч (!) ошибок.

Урок: начинайте тестирование как можно раньше! Иначе вам может просто не хватить на него времени.

РЕШАЮЩИЙ РЫВОК

В последние дни работы над BG2 в офисе царило странное спокойствие. Совсем не было паники, часто сопровождающей завершение проекта. И все же трудностей избежать не удалось: за три дня мы умудрились создать аж 21 вариант кандидата на релиз. На протяжении нескольких бессонных ночей вся наша команда проверяла и проверяла игру, и вот, наконец, достойный релиз-кандидат был готов!

Вот что мы поняли: необходимо сберечь немного энергии на решающий рывок. Она вам обязательно понадобится.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

И последнее, что хотелось бы отметить, — это служба технической поддержки пользователей. То, что такое подразделение необходимо, мы поняли совсем недавно. Несмотря на то что поддержка осуществлялась и раньше, только после завершения BG2 мы включили ее в официальную политику BioWare. В обязанности этой группы было вменено обеспечивать очень

Опыт Baldur's Gate II укрепил нашу убежденность в том, что ролевые игры требуют очень и очень серьезного тестирования. В итоге мы "выловили" в игре свыше пятнадцати тысяч (!) ошибок.

быструю (в течение дня, максимум — двух) техническую поддержку игроков. Ее задача — сделать все для того, чтобы люди, купившие игру, имели возможность в нее играть.

Конечно, мы могли положиться на стандартные механизмы поддержки (речь о соответствующих службах у издателей), но нам хотелось общаться непосредственно с покупателями. Кто, в конце концов, лучше разберется в технических деталях игры, чем сами авторы? В первые выходные после релиза мы забыли назначить ответственного за почтовый адрес службы поддержки (bginfo@bioware.com), но главные администраторы BioWare сделали всю работу сами. Было очень забавно читать споры о том, мы ли это на самом деле: люди просто не могли поверить, что такие важные шишки способны снизойти до личных ответов.

Едва ли не самое главное, что мы поняли за все эти годы, заключается в следующем: ни в коем случае нельзя принижать важность технической поддержки тех, кто приобрел вашу игру. Это означает, что, во-первых, пользователю необходимо доставить рабочую версию игры, и во-вторых, нужно быть готовым в любой момент помочь людям справиться с возникшими проблемами — любым возможным способом.

ИТОГИ: ЧТО НАМ УДАЛОСЬ

1. Стабильный движок.
2. Вся команда полностью посвятила себя проекту.
3. Ветераны возвращались к нам, чтобы улучшить созданную ими систему.
4. Порядок в работе над проектом.
5. Проверка качества в конце работы.

ИТОГИ: ЧТО МОЖНО БЫЛО СДЕЛАТЬ ЛУЧШЕ

1. Фрагментация связей между отдельными группами разработчиков.
2. Объем игры (она слишком велика).
3. Отсутствие проверки качества на ранней стадии.
4. Поздно закончена работа над звуковым сопровождением.
5. Плохая работа над локализацией игры (перевод на другие языки).
6. Многопользовательский режим: диалог без пауз в игре, второстепенные персонажи.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если приложить максимум усилий, вы всегда будете довольны результатом. Вот главный вывод, сделанный нами во время работы над Baldur's Gate II.

Едва ли не самое главное, что мы поняли за все эти годы, заключается в следующем: ни в коем случае нельзя принижать важность технической поддержки тех, кто приобрел вашу игру.



ЗАМЕТКИ КУДЕСНИКА ШОТГАНА О ДЕВЕЛОПЕРСКОМ ДЕЛЕ

ЧАСТЬ 10: ARTIFICIAL IDIOCY

Продолжение. Начало см. в ##2-4, 6, 8-10'00, 1, 5'01

Из записных книжек 1989-2001 гг. Господина ПэЖэ

Вопрос "может ли машина мыслить?" занимал умы почти каждого мыслителя с той поры, как выяснилось, что все остальное машина не просто может, а может гораздо лучше человека. Монополия на мыслительный процесс, несмотря на появление компьютеров, пока еще за homo sapiens, но вопрос уже начинает плавно перетекать в другую форму: "а зачем машине мыслить?..". В самом деле, что хорошее влечет за собой мышление как таковое? Задумайтесь на досуге.

МОЖЕТ ЛИ МАШИНА МЫСЛИТЬ, И ЕСЛИ ДА — ТО ЗАЧЕМ?

Впрочем, извините, мои заметки предназначены не для любителей задумываться, а для нормальных, в натуре, пацанов, которым не по кайфу, когда игроделы, типа, вешают им лапшу на уши. И потому сегодня мы займемся очередным развенчанием мифов, в этот раз про "мыслящие машины", то есть искусственный интеллект (ИИ), на иностранном называемый Artificial Intelligence (AI).

Начнем с достаточно очевидного, но почему-то не способного проникнуть в мозги потребителя факта: никакого интеллекта, а особенно искусственного, в играх не водится. Более того, никто и не делает сколько-нибудь серьезных попыток его туда привнести. Еще более того: если бы кто-то и попытался, игроки этого не заметили бы. И, наконец, совсем уж более того (более просто некуда): ИИ в играх не только не полезен, но и попросту вреден.

СКАЖИ ИНТЕЛЛЕКТУ "НЕТ!"

Исторически сложилось, что любой кусок кода, отвечающий за поведение "соперников", управляемых программой, принято называть ИИ. Этот код может быть (и как правило бывает) сколь угодно прост, но горделивой надписи на коробке "advanced AI" это не отменяет.

Один из весьма популярных типов ИИ — это полное его отсутствие. Враг ВООБЩЕ не реагирует на игрока и не пытается менять свое поведение. Именно так устроены, к примеру, все юниты в аркадах-скроллерах. Они появляются в заданное время, совершают заранее определенную последовательность действий и улетают восвояси (или, разумеется, мрут). Забавно, что столь примитивный подход позволяет делать очень и очень интересные игры, заставляющие игрока расшифровывать и запоминать ситуации и типы "поведения" врагов (ведь каждый их вид имеет свое запрограммированное действие, и его можно предугадать и отреагировать вовремя и по-умному).

Впрочем, не менее популярен и метод "сам дурак", применяемый, пожалуй, более чем в половине вообще всех игр. По-английски он называется rule-based и основан на системе правил, жестко заданных программистом и изменению не подлежащих. К примеру, рассмотрим набор правил: а) если ты находишься от игрока на расстоянии меньше трех метров, ударь его лапой, б) если ты находишься от игрока на расстоянии больше трех метров, плюнь в него ядом и продвинься на шаг в его сторону. Сии правила описывают весьма и весьма полноценный искусственный интеллект (без шуток!), по которому сверяют свою жизнь практически все монстры почти во всех современных шутерах... При желании можно еще добавить пункт "в": если в тебя стреляют — подожди две десятых секунды и отпрыгни (чтобы получить неплохую эмуляцию пресловутых Скааржей, коих так любит валить на досуге железный человек Радовский, ныне отпускник).

Третий вариант еще шире и многообразней. Все множество мыслимых действий задано в виде многомерной таблицы с некоторыми параметрами для каждой ячейки (действия определены для каждой комбинации входных величин: расстояния до игрока, уровня агрессии, количества здоровья и т.п.). Во многом такое решение похоже на предыдущее (заданы правила выбора подходящего действия в зависимости от значений этих самых параметров на текущий момент), но здесь открывается широкая дорога для пресловутой "интеллектуальности", то есть возможности изменять поведение персонажа. Самым простым видом такой смены будет заранее заготовленный набор таблиц, к примеру, для разных уровней сложности, а самым интересным — изменение параметров искусственного интеллекта прямо во время игры (к примеру, подстраиваясь к поведению игрока) подбором коэффициентов.

А дальше налицо широчайшая terra incognita, заполненная жутко сложными (но и, безусловно, жутко интересными) методами и алгоритмами, основанными на "настоящих" принципах искусственного интеллекта, увы, пока применяющимися в играх столь редко, что их можно смело исключить из рассмотрения (мы же пытаемся понять, как это все работает, а не составить полный список всего, что существует или может существовать).

Среди красивых слов, которые все же надо сказать и растолковать, есть одно, сразу после рождения превратившееся в галочку на коробке и потому требующее отдельного рассказа. Нейронные сети. Где-то рядом с ними в описании почти обязательно встретятся слова "самообучающийся" и "адаптивный". Несмотря на высоколобость и экзотичность (а метод весьма хитрый и результаты его применения неоднозначны), этот модный набор методик все чаще и чаще проникает в игры, заставляя покупателя клевать на красиво звучащую "наживку".

Работает это чудо так: разумеется, никаких нервных клеток ("нейронов") у игры не появляется, зато между входом и выходом (вход — это чаще всего информация о действиях игрока, а выход — рекомендуемые действия компьютерного персонажа) программно моделируется некоторое количество узлов, в зависимости от своего состояния передающих "сигналы" дальше или не передающих. Между ними (опять-таки программно) моделируются связи, по которым бегают сигналы.

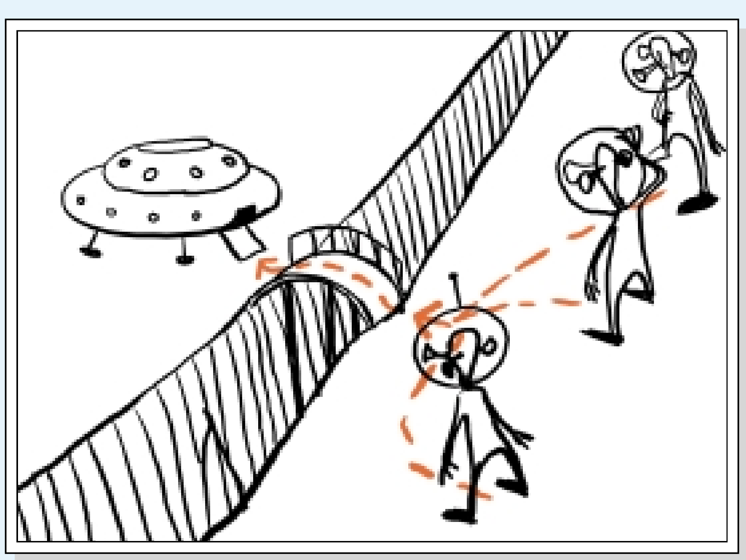
А ключевое слово во всем этом — "обучение". В самом начале набор состояний нейронов может быть случаен. Началась игра, на вход подали текущее состояние, некоторые узлы-"нейроны" случайно оказались в состоянии, способствующем передаче, и что-то передали своим соседям, те поступили так же, в итоге на выходе появилась некая рекомендация по действиям. Скорее всего — полная чушь.

Нет проблем — об этом становится известно системе (либо сам обучающий жмет кнопку "наказать", либо алгоритм оценки хода дает сигнал "не вышел каменный цветок"). Она "наказывает" каждый нейрон, принявший участие в процессе (ослабляя вероятность передачи сигнала в похожей ситуации). Соответственно, в случае удачного хода все принявшие такое решение нейроны поощряются. Кроме того, часто вводят и элемент случайности, слегка "размешивающий" состояние нейронной сети и играющий роль мутаций в живой природе, позволяющих приспосабливаться к новым и неожиданным условиям (к примеру, смене стиля игры соперника).

Интересный побочный эффект, который возникает у всех самообучающихся алгоритмов: через некоторое время они начинают принимать решения "самостоятельно", и их автор (человек) перестает понимать причины, вызвавшие тот или иной результат. Причем, если в случае простенького табличного выбора разобраться все-таки еще можно, то структура нейронной сети, получившейся после обучения, зачастую слишком сложна, чтобы ее можно было понять на "интуитивном" уровне. Были случаи, когда такое происходило с шахматными программами и они находили решения для известных позиций, о которых не догадывался ни один человек в мире.

И еще одна особенность, впрочем, довольно очевидная: самообучение вполне может продолжаться и после того, как игра сдана издателю и отправлена покупателям. Само собой, состояние таблицы или сети на момент установки отражает обучение, пройденное во время разработки. Но во время игры с настоящим противником те же самые алгоритмы, оценивающие успехи или неудачи, вполне могут продолжать трудиться и постепенно приспосабливаться к стилю игры конкретного человека. Само собой, это небезопасно (можно ведь и переборщить — игра станет слишком сложной), зато — напомню — какая красивая галочка на коробке!..

И, наконец, главное: все вышеописанные типы алгоритмов могут совершенно свободно и в любых пропорциях смешиваться друг с другом, создавая уникальную систему AI для игры. Никто и ничто не мешает (если есть время и деньги) создать и заставить нейронную сеть играть саму с собой для подбора оптимальных параметров, а затем полученные параметры записать в фиксированную таблицу, "прошитую" в игру. Никаких препятствий не возникнет и при использовании "более слабых" алгоритмов (например, фиксированных действий без обратной связи) для управления простенькими монстриками.



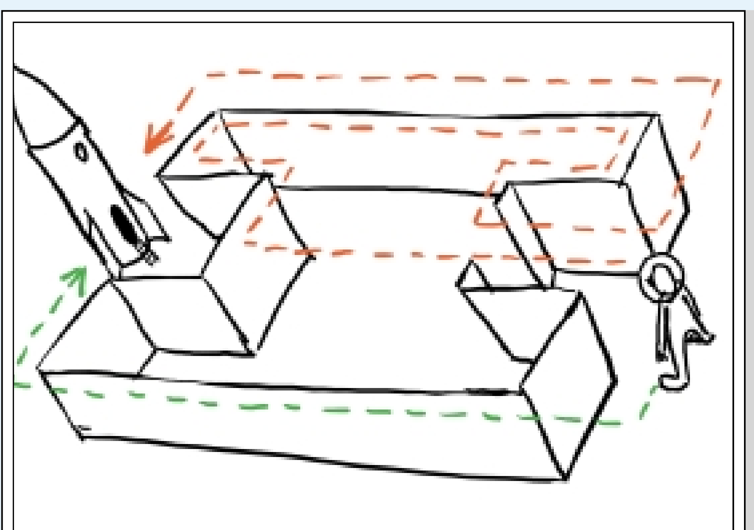
Когда толпа хочет пройти сквозь узкое ущелье, кого-нибудь обязательно задавят…

ПОИСК ПУТИ К ХРАМУ

Традиционно к тому же самому интеллекту, что заведует "поведением" монстров, относят и код, управляющий перемещениями монстровья на низком уровне (не только "в какую точку идти", но и "как именно в нее попасть"). Странновато, конечно, но раз не нами придумано — не нам и менять. Впрочем, область довольно обособленная, так что и говорить о ней стоит отдельно.

Для начала опишем задачу. В этот раз забудем на минутку о моих любимых шутерах и будем думать о стратегиях (алгоритмы одинаковы для любого жанра, где есть движущиеся персонажи, но именно в стратегиях таковых обычно больше всего, да и движутся они, как правило, согласованно, а это приводит к интересным особенностям).

Итак, типичный момент типичной же игры. Игрок обвел рамочкой три десятка пехотинцев-танков-самолетов и радостно ткнул во вражескую крепость на противоположной стороне карты, мягко намекая, что вся эта толпа должна по-быстрому бежать туда и мочить все, что движется. Кстати, в формулировке приведенного выше правила поведения в шутерах ("...плюнь в



Даже самый умный алгоритм, смотрящий на шаг вперед, не сможет быстро выбраться из такой вот ловушки (красная линия), а тщательный осмотр пути до конца позволит найти оптимальный вариант (зеленая линия).

него ядом и продвинься на шаг в его сторону") тоже неявным образом подразумевается, что монстр должен не просто сделать шаг, а сначала найти кратчайший путь к игроку, и только потом двинуться по этому пути.

Для начала давайте поймем, что представляет собой та поверхность, по которой движется наш персонаж. В простейшем варианте (помнится, нечто подобное существовало в Half-Life) добрый дизайнер позаботился о том, чтобы никаких сложных действий не понадобилось, и расположил на уровне "ключевые точки", перемещаясь по прямой между которыми можно добраться куда угодно. В этом случае весь уровень описывается ветвистым графом (не знакомы с высшей математикой? — просто нарисуйте на листе бумаги эти самые точки и соедините их между собой линиями, по которым и должны бегать монстры). Персонаж, жаждущий попасть куда-нибудь, выполняет несложную последовательность действий: ищет ближайшую к пункту назначения точку, а затем, используя описанные ниже методы, строит цепочку промежуточных точек, через которую он быстрее всего туда доберется. Вот и готов путь: последовательность отрезков. Очень удобно.

Но что же делать, если нужно идти по произвольной местности? С горами, оврагами и прочими неприятностями? Хорошо тем, кто живет в походовой стратегии с ее клеточками, квадратными или шестиугольными, — ведь для них можно использовать тот же самый метод, просто считать, что в центре каждой клетки стоит ключевая точка. А как быть играм без такой сетки?

Элементарно: создать ее тем или иным образом. Очень часто используется "невидимая решетка", регулярным образом накрывающая поверхность. А если уж нужна сверхточность, то когда юнит наконец доберется примерно туда, куда надо, последние миллиметры он проползет по прямой от ближайшего узла решетки.

При таком подходе не возникает никаких дополнительных проблем, кроме несколько странного движения "от точки к точке", если ячейки крупные (что, вообще говоря, не обязательно — их можно сделать даже размером в один пиксель, если хватит памяти и мощности процессора), зато такой метод легко обобщается для движения по пересеченной местности (когда по песку или болоту перемещение более медленное).

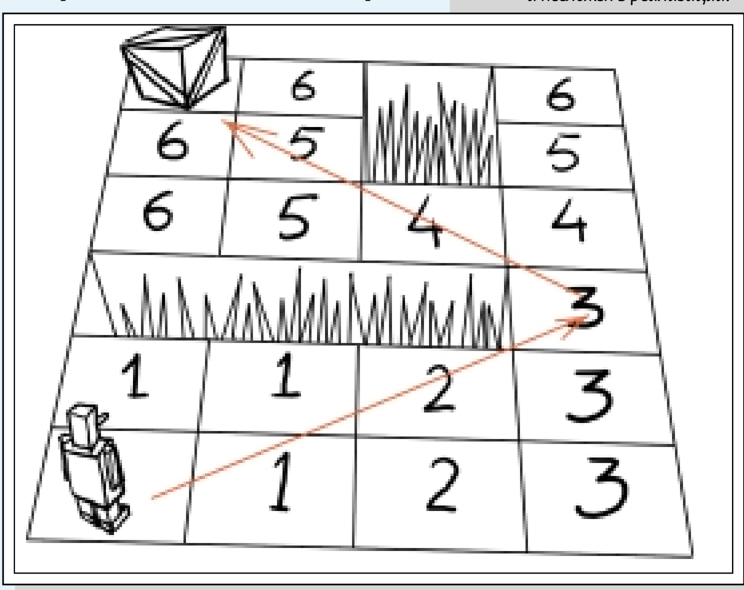
Прежде чем приступить к рассказу о самих алгоритмах, надо еще отметить любопытную деталь, хорошо видную в большинстве игр. Существуют два типа алгоритмов: с полным вычислением пути до пункта назначения и с быстрым просмотром на один шаг вперед. Первые просто замечательны: они позволяют с гарантией достичь желаемого, причем за оптимальное время. Вторые могут вообще заблудиться, если цель далека и скрыта за сложными по конфигурации препятствиями. Зато (и это, увы, немаловажно) полные вычисления приходится целиком переделывать, как только на пути появилось хоть что-то новое (и этим новым, в частности, являются другие движущиеся объекты), а для быстрых, пошаговых, методов работа на каждом шагу одинакова и невелика.

ВОЛНА ЗА ВОЛНОЙ

Наиболее древний и уважаемый алгоритм поиска пути, простой в реализации и всегда выдающий оптимальный результат, — так называемый волновой метод. Сейчас мы разберем его поподробнее, но для начала все-таки следует упомянуть, что он уже малость потерял свое "флагманское" положение, а наиболее часто употребляется алгоритм A*, требующий меньших вычислительных ресурсов и, что весьма существенно, выдающий "похожий на правду" результат, если вычисления не дали довести до конца (то есть юнит будет двигаться примерно в направлении цели, даже если алгоритму не дали закончить все проверки).

А старичок "волновик" работает не слишком шустро, пропорционально площади поля (точнее, количеству "ключевых точек" на нем), зато гаран-

Волновой алгоритм в простейшем варианте понятен и несложен в реализации.



тированно находит самый короткий маршрут и очень нагляден, что полезно для начинающих.

Если грубо отбросить все тонкости и детали (время прохода из одной ячейки в другую и т.п.), то алгоритм выглядит примерно так: идем из одной точки в другую и ставим у всех точек, куда мы можем дойти за один шаг, цифру "1". Затем рассматриваем все точки с цифрой "1" и ставим около их соседок, еще не имеющих цифр, "2". Повторяем до тех пор, пока одна из цифр не окажется в искомой точке. Если показывать процесс появления цифр, он будет выглядеть как волна, катящаяся из исходной в конечную точку (откуда и взялось название). А дальше наступает этап собственно поиска пути. Начинается он в конечной точке, среди ее соседей ищется цифра, на единицу меньшая, чем в ней, для найденной ячейки ищется уже ее соседка с меньшей цифрой, и т.д. В итоге мы обязательно вернемся в исходную точку, пройдя (правда, в обратную сторону) по оптимальному маршруту.

КОМАНДА МОЛОДОСТИ НАШЕЙ

Как показала практика, верно найденный путь остается таковым очень и очень недолго. И мешают нам не столько злобные враги, управляемые главным гадом, сидящим за клавиатурой, сколько свои же товарищи, юниты, по мере сил стремящиеся добраться к той же самой точке, дабы этому самому гаду воспрепятствовать. Так и норовят проскочить в ту же дверь, что и мы, и сбивают все заранее заготовленные вычисления...

Особенно часто такая ситуация возникает в играх, где много персонажей (стратегии, ау!): если на карте есть горный перевал или стена с небольшой дверью, то попытка провести сквозь узкое место большую группу юнитов почти наверняка приведет к тому, что подоспевшие на место последними либо впадут в ступор и будут грустно елозить кругами, либо поедут в странных направлениях, отыскивая альтернативные пути (увы, такой поиск легко заведет их на противоположный конец карты, и тщательно спланированная атака захлебнется, а в рецензии появится гневная фраза "опять поиск пути написан программистом-идиотом"). Давайте разберемся, откуда возникает проблема и как ее можно лечить.

Вспомним, как именно работают алгоритмы поиска пути. Просматривается весь путь от исходной до желаемой конечной точки (без этого никак — в достаточно сложных препятствиях запутается любой упрощенный алгоритм), а затем персонаж просто идет по готовому маршруту. Но что делать, если на момент расчета исходного пути на нем не было никаких препятствий, затем они появились (свои же коллеги приехали и загородили дорогу)? Достаточно разумным, казалось бы, выглядит полный пересчет оптимального пути. Если в узком ущелье "пробка" — самый хитрый персонаж туда не полезет, а обойдет его козьими тропами.

Увы, такой метод не годится по целому ряду причин. Во-первых, постоянно считать полный путь для многих персонажей — верный шанс остановить всю игру, очень уж это ресурсоемкая задача. Во-вторых, что еще хуже, резкое изменение курса без особой необходимости выглядит (с точки зрения игрока) еще хуже, чем ожидание, пока дорога освободится.

В принципе, можно придумать немало "половинчатых" методов: скажем, не обращать внимания на движущиеся препятствия и просто ждать (когда-нибудь они должны убраться с дороги сами). Или попробовать подыскать простенькими методами короткий путь, возвращающий нас на старую траекторию после объезда. Наконец, можно попытаться заставить персонажей "общаться" (просить друг друга подвинуться, расчищать друг другу дорогу в лесу).

А можно попробовать взглянуть на проблему иначе, с большей пользой. В конце концов наша задача — продвинуть не отдельные танки и пехотинцев, а целую группу войск. Так давайте же найдем для них "глобальный" путь, а затем будем двигать их как группу (не давать убегать слишком далеко друг от друга, проходить поодиночке в узких местах). Результат будет выглядеть просто замечательно.

А в качестве дополнительного плюса мы получим неплохое начальное приближение для группового искусственного интеллекта, к примеру, для шутера от первого лица. Стая волков, окружающая заплутавшего в тундре игрока, будет действовать почти по тем же алгоритмам...

А чтобы игроку не было скучно, этой стаей могут управлять отнюдь не унылые электроны, а такие же как он, одушевленные, игроки. О сетевой игре — в следующий раз.

(Продолжение следует.)

Как обычно, немного ссылок:

www.geocities.com/cagfaq/cf1.htm
— часто задаваемые вопросы и ответы по AI в играх
www.gameai.com
— специальный сайт по AI в играх, для опытных программистов
www.imsa.edu/~stendahl/comp/links.html
— очень много полезных ссылок по программированию вообще и игр в частности
www-cs-students.stanford.edu/~amitp/gameprog.html
— масса информации об алгоритме A* и др.
http://hjem.sol.no/johncl/shorpath.htm
— подробный разбор кучи разнообразных алгоритмов поиска пути
http://rk-cmb.chat.ru/algo/In_ai_01.htm
— русскоязычный сайт с полезными ссылками, для опытных программистов
http://pmg-ru.narod.ru/russian/stout.htm
— отличный рассказ о поиске пути с иллюстрациями

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ, УМЕСТНЫХ В ДИСКУССИИ О ДВИЖКАХ, ВЕДУЩЕЙСЯ В ПРИЛИЧНОМ ОБЩЕСТВЕ

Продолжение. Начало см. в ##2-4, 6, 8-10'00, 1, 5'01

Artificial intelligence (AI) — искусственный интеллект (ИИ).
Neural net — нейронная сеть.
Pathfinding — поиск оптимального пути из одной точки в другую.
Rule-based AI — интеллект, построенный на жесткой (иногда — слегка гибкой) системе правил поведения.

(Продолжение следует.)